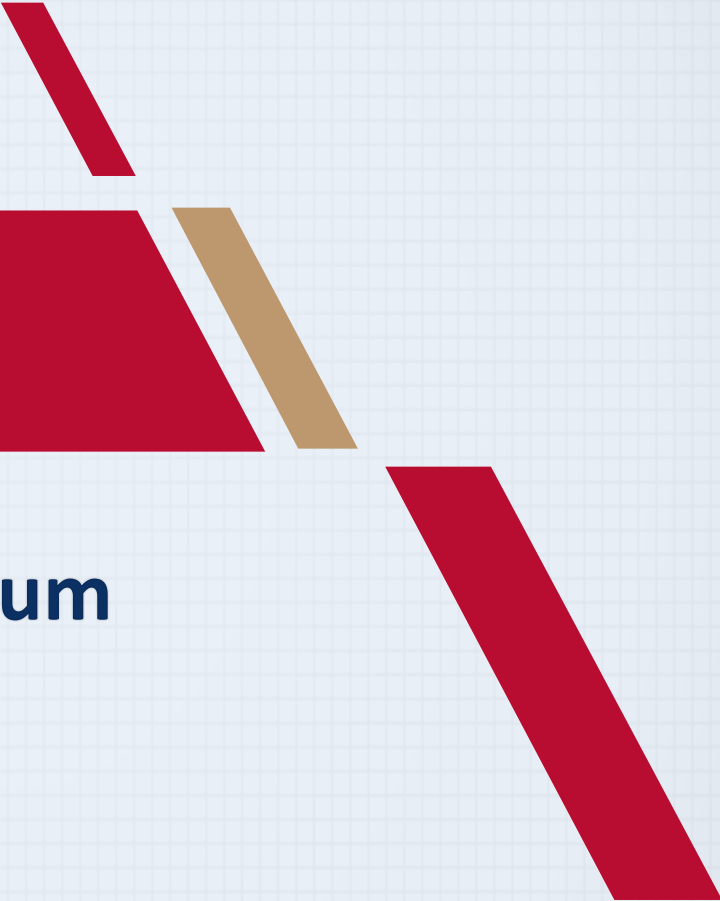




Módulo 1

Introdução ao Agile Scrum



ESTE DOCUMENTO CONTÉM INFORMAÇÕES PROPRIETÁRIAS, PROTEGIDAS POR COPYRIGHT. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. NENHUMA PARTE DESTES DOCUMENTO PODE SER FOTOCOPIADA, REPRODUZIDA OU TRADUZIDA PARA OUTRO IDIOMA SEM CONSENTIMENTO DA PMG ACADEMY LTDA, BRASIL.

Os slides deste curso contém itens da Visual AGILExicon®, que é uma marca comercial da Innolution, LLC e Kenneth S. Rubin.



Nível Foundation

Prof. Adriano Martins Antonio

© Copyright 2012 - 2015, PMG Academy. Todos os direitos reservados.

www.pmgacademy.com

Design: By Freepik

Sobre o EXIN



www.exin-exams.com

Maior Aproveitamento



Assista no
mínimo 2x



Contate o
instrutor



Realize os
exercícios

Leia o glossário



Execute os
simulados

Público-Alvo

- Indivíduos que desejam estar atualizados sobre a evolução da TI e Gestão de Projetos;
- Profissionais da área de TI, principalmente aqueles que lideram ou participam de projetos. É ideal para quem trabalha nas áreas de Gerenciamento de Projetos, Desenvolvimento de Software, Gerenciamento de Serviços de TI e Gerenciamento de Negócios.



Pré-requisito(s)



Sobre o Exame

60 minutos



40 perguntas



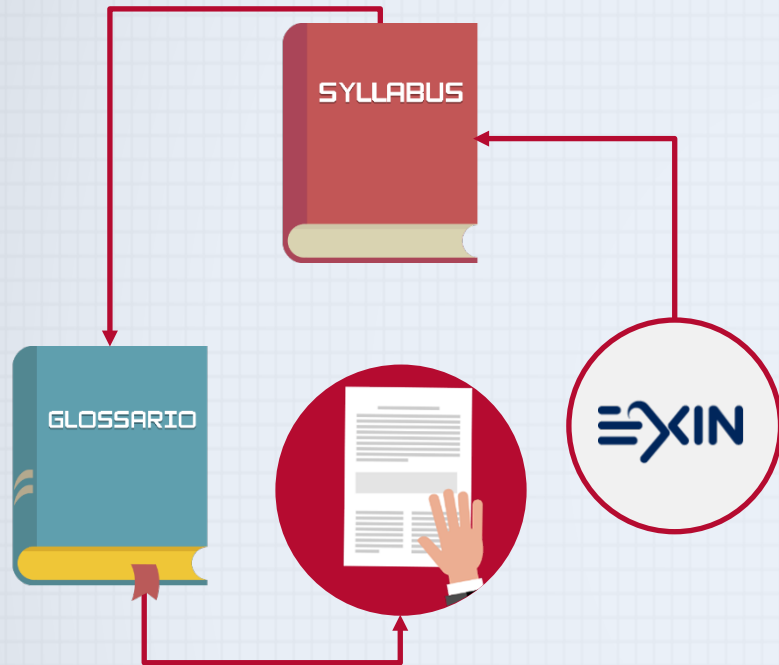
65% da prova



Nenhum material
de apoio



Conteúdo do Curso



- Exercícios práticos
- Simulados oficiais e atualizados;
- Slides com áudio gravado do conteúdo.



Objetivos do Aprendizado





Pronto para o próximo?

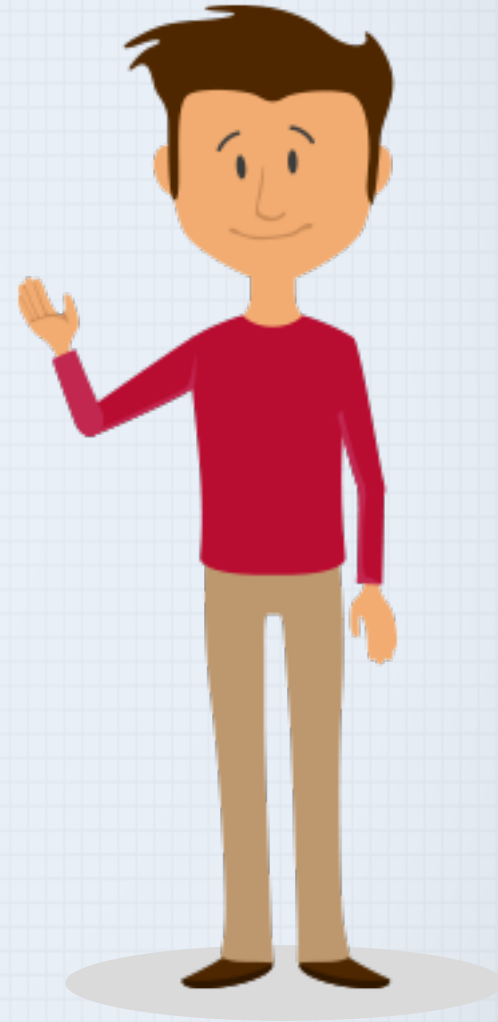


Módulo 2

Conceitos de Agile e Scrum

O Que Veremos Neste Módulo?

- O conceito de ágil
- História dos Métodos Ágeis
- O Manifesto Ágil
- Os valores do Manifesto Ágil e seus Princípios
- Principais metodologias Ágeis existentes
- Definição do Framework Scrum



Conceito de Ágil



Foco nas pessoas



Software Funcionando



Flexibilidade



Envolvimento do cliente



Multiciplinar e cooperante



Confiança



Iterativo



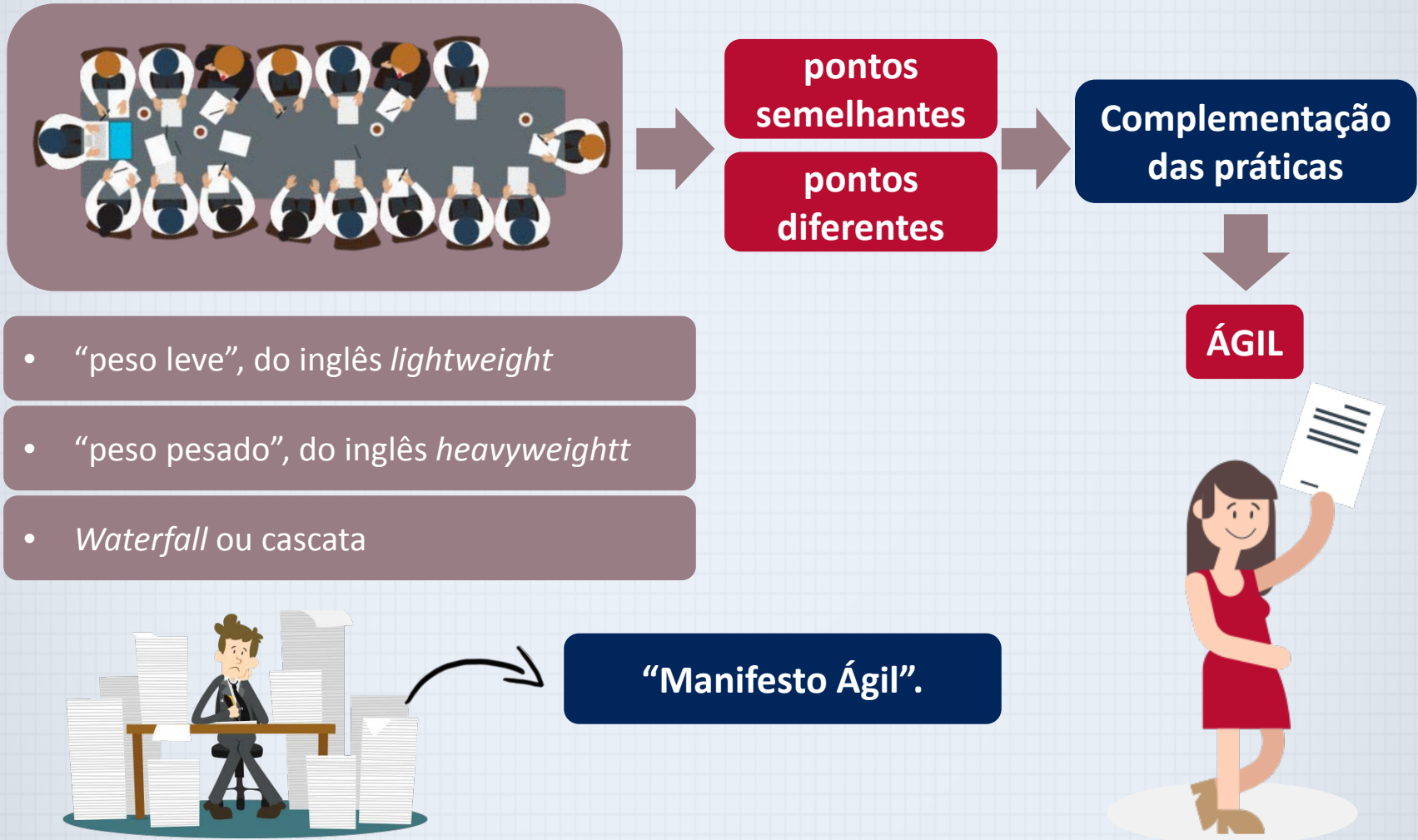
“carne e
a pele”

Incremental

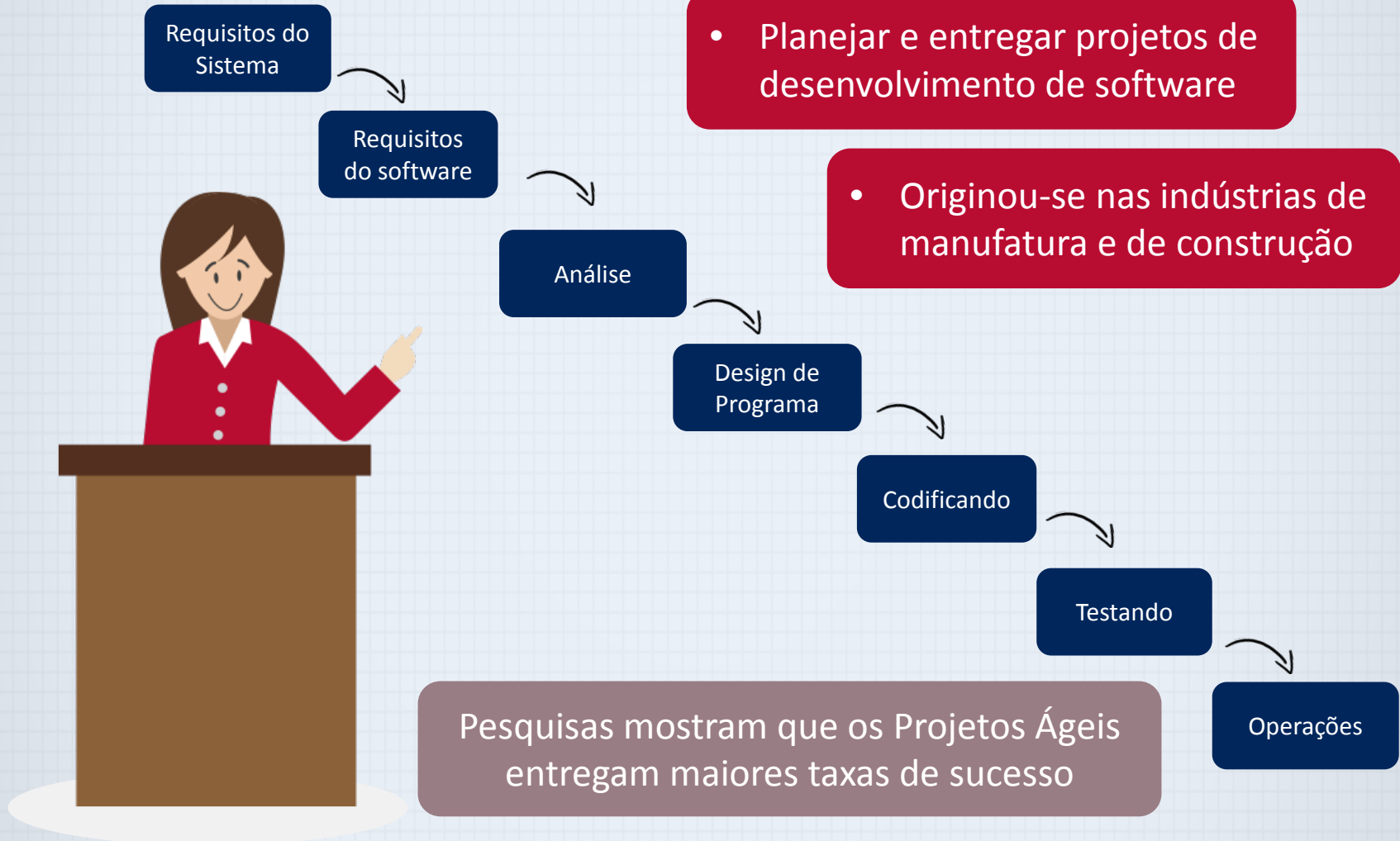


Time-boxes

História dos Métodos Ágeis

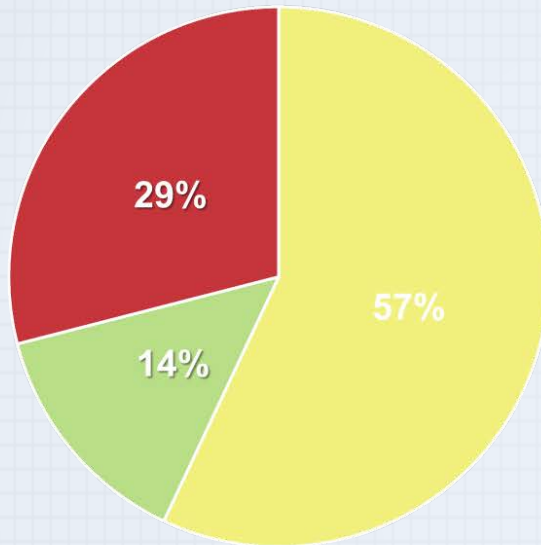


O Método Cascata

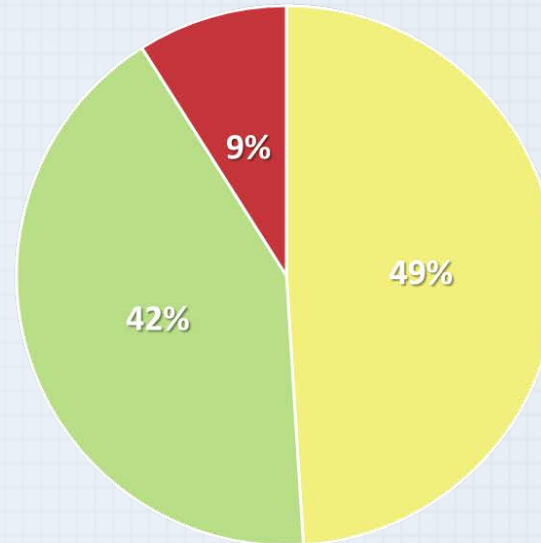


Cascata x Ágil

Cascata (Waterfall)



Ágil



■ Bem sucedido ■ Questionado ■ Falhou

Fonte: The CHAOS Manifesto, The Standish Group, 2012.

• Atende ao que se propõe;

• É claro, compreensível;

• É suficientemente consistente;

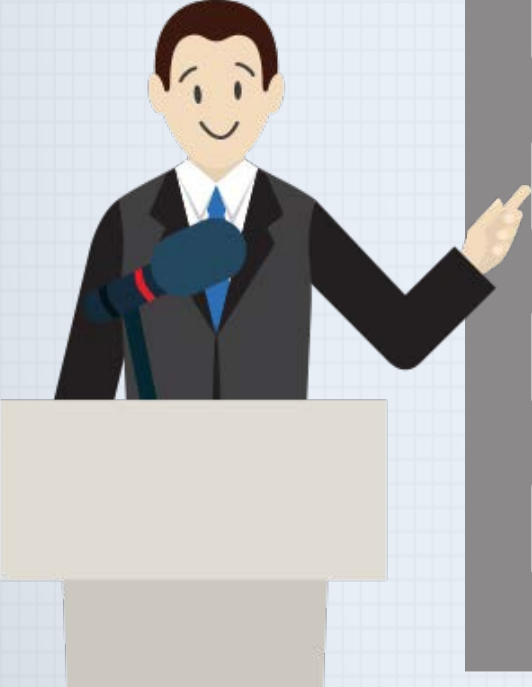
• É suficientemente detalhado;

• Fornece um valor positivo;

• É simples.

O Manifesto Ágil

“Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazê-lo. Através desse trabalho, passamos a valorizar:

- 
- Indivíduos e a interação entre eles mais que processos e ferramentas;
 - Software em funcionamento mais que documentação abrangente;
 - Colaboração com o cliente mais que a negociação de contratos;
 - Responder a mudanças mais que seguir um plano.”

Os 4 Valores do Manifesto Ágil



- Indivíduos e a interação
- Software em funcionamento
- Colaboração com o cliente
- Responder a mudanças

Os 12 Princípios do Manifesto Ágil

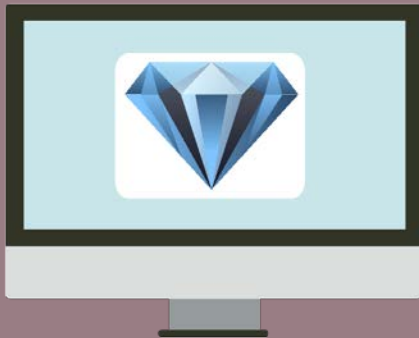
Os princípios são os fundamentos do Manifesto Ágil. Surgiram a partir da interpretação de pensamentos e ações em comum entre todos os métodos ágeis que eram utilizados até a criação do Manifesto, e que após a data da sua concepção, deveriam ser princípios adotados e defendidos por todos.



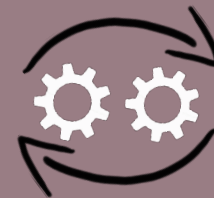
Princípio 1 e 2



“Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente através da entrega contínua e adiantada de software com valor agregado”.



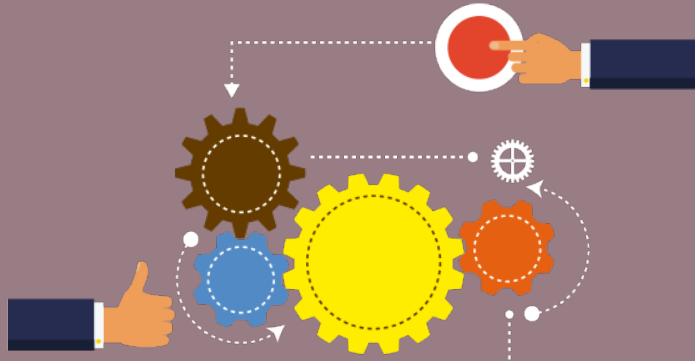
“Mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardiamente no desenvolvimento. Processos ágeis tiram vantagem das mudanças visando vantagem competitiva para o cliente”.



Princípio 3 e 4



“Entregar frequentemente software funcionando, de poucas semanas a poucos meses, com preferência à menor escala de tempo”.



“Pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar diariamente em conjunto por todo o projeto”.



Princípio 5 e 6



“Construa projetos em torno de indivíduos motivados. Dê a eles o ambiente e o suporte necessário e confie neles para fazer o trabalho”.



“O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento é através de conversa face a face.”



Princípio 7 e 8



“Software funcionando é a medida primária de progresso”.



1. Em andamento ou não concluído.

2. Concluído



“Os processos ágeis promovem desenvolvimento sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente”



Princípio 9 e 10



“Contínua atenção à excelência técnica e bom design aumenta a agilidade”



“Simplicidade - a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado -é essencial”



Princípio 11 e 12



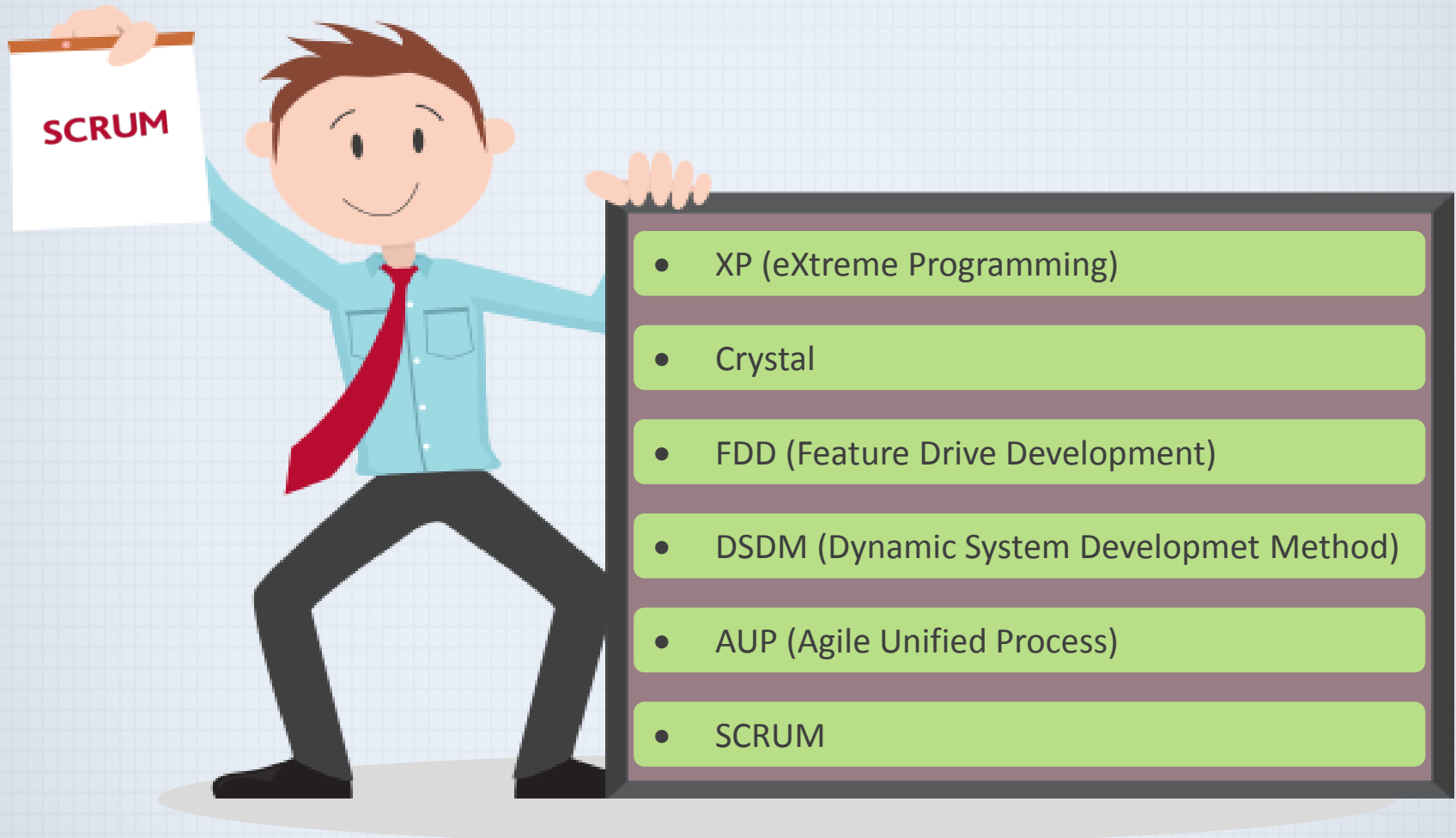
“As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizáveis”



“Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz e então refina e ajusta seu comportamento de acordo”



Como Começar a Ser Ágil em Seu Projeto



Uma Definição para *Scrum*



Ken Schwaber



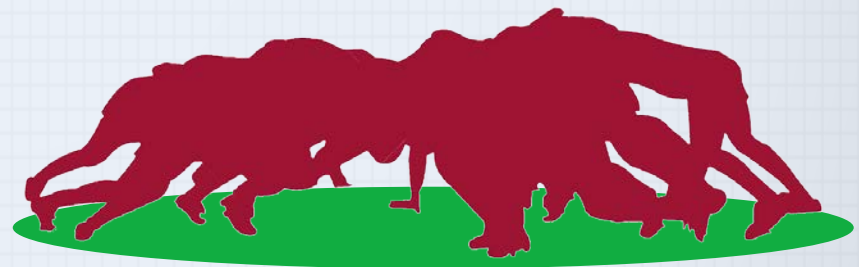
Jeff Sutherland

Desenvolvedores

SCRUM

“*Scrum* (substantivo): Um *framework* dentro do qual pessoas podem tratar e resolver problemas complexos e adaptativos, enquanto produtiva e criativamente entregam produtos com o mais alto valor possível. Ele é:

- Leve
- Simples de entender
- Extremamente difícil de dominar



Scrummage

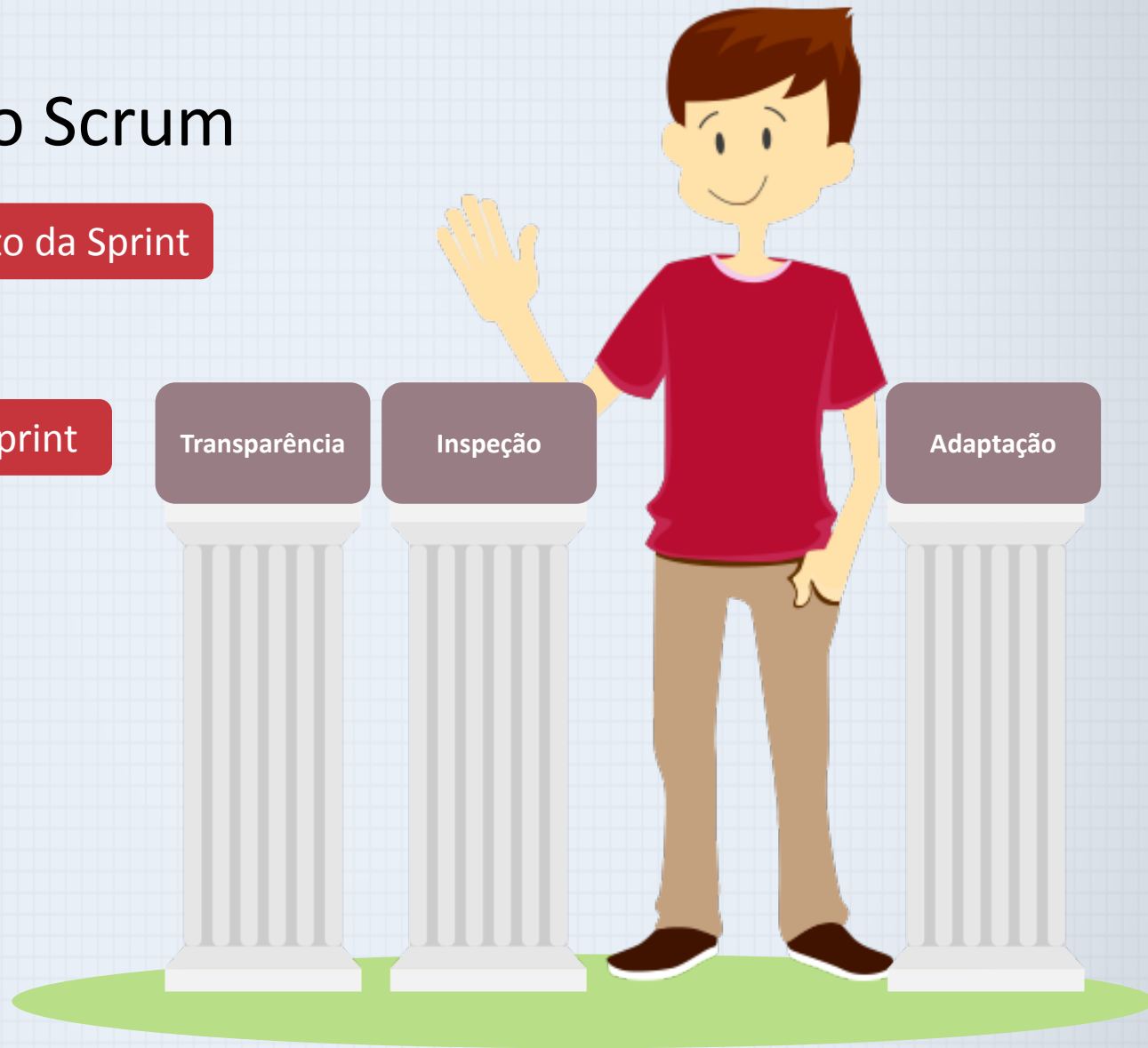
Os 3 Pilares do Scrum

Reunião de planejamento da Sprint

Reunião Diária

Reunião de Revisão da Sprint

Retrospectiva da Sprint

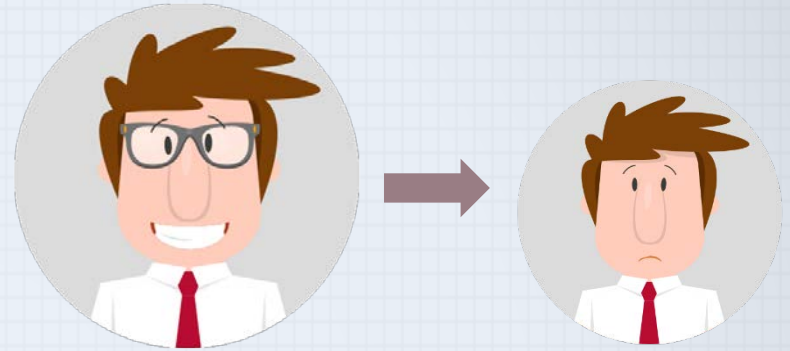


Por que o Scrum?

?

- Guia de boas táticas para atingir o sucesso
- Acesso a tudo por todos os envolvidos
- Liberdade de se fazer os ajustes necessários

Como o Scrum Funciona?

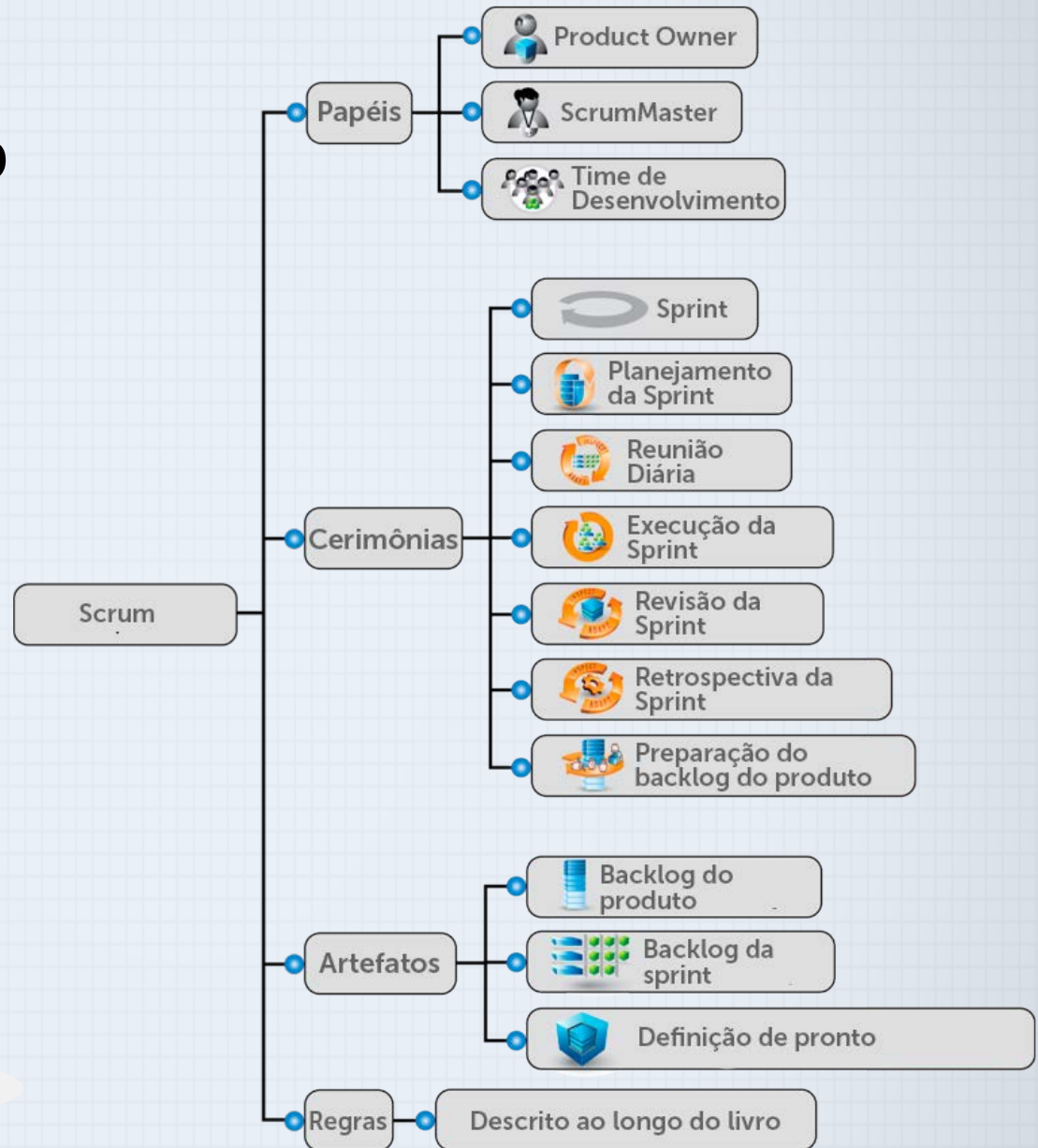


- Desenvolver uma compreensão dos valores subjacentes do Scrum;
- Submeter-se muitas vezes a uma mudança de mentalidade;
- Planejar para que a mudança ocorra e se adapte quando isso acontecer;
- Lidar com questões emergentes;
- Incorporar práticas ágeis.



não podemos usar o
Scrum em projetos
que não exigem

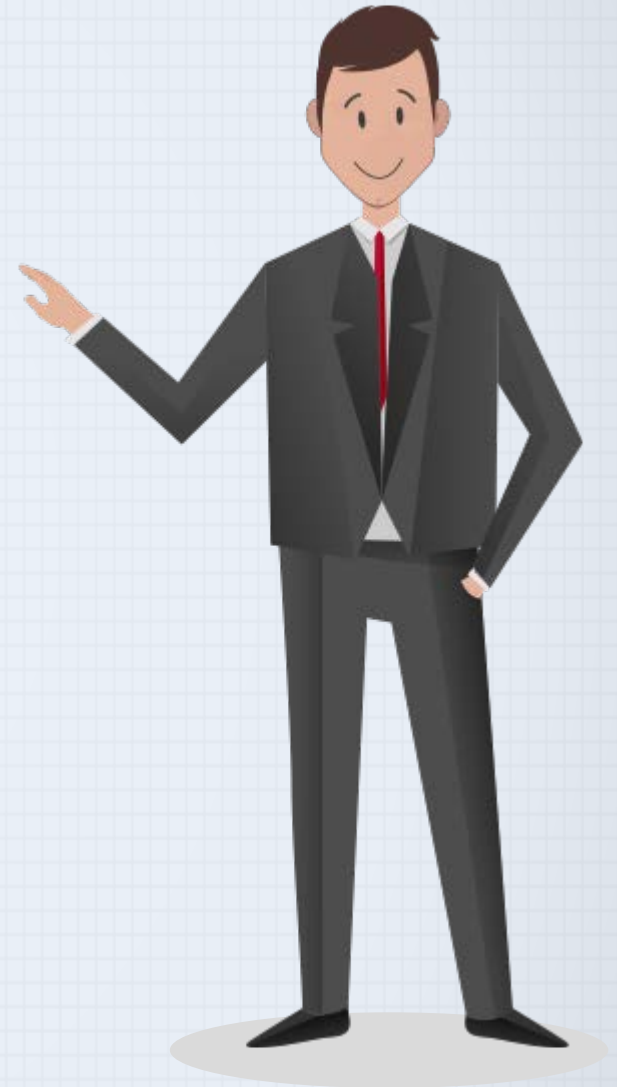
Scrum em Resumo



Resumo

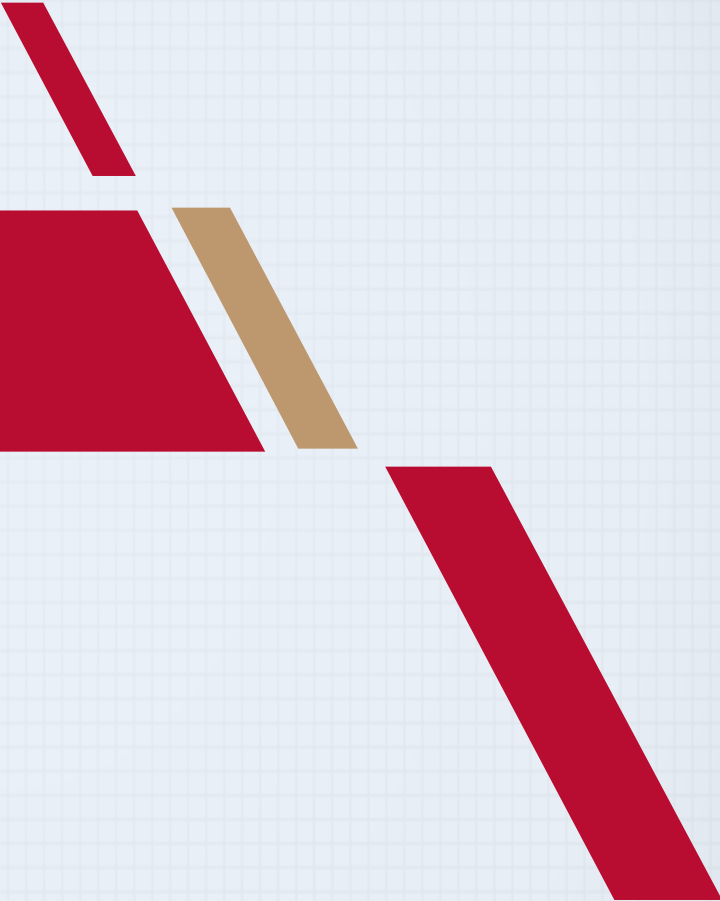
Os principais itens vistos neste módulo foram:

- O conceito de ágil
- História do surgimento dos métodos ágeis
- O Manifesto Ágil, seus valores e princípios
- Definição do Framework Scrum





Pronto para o próximo?

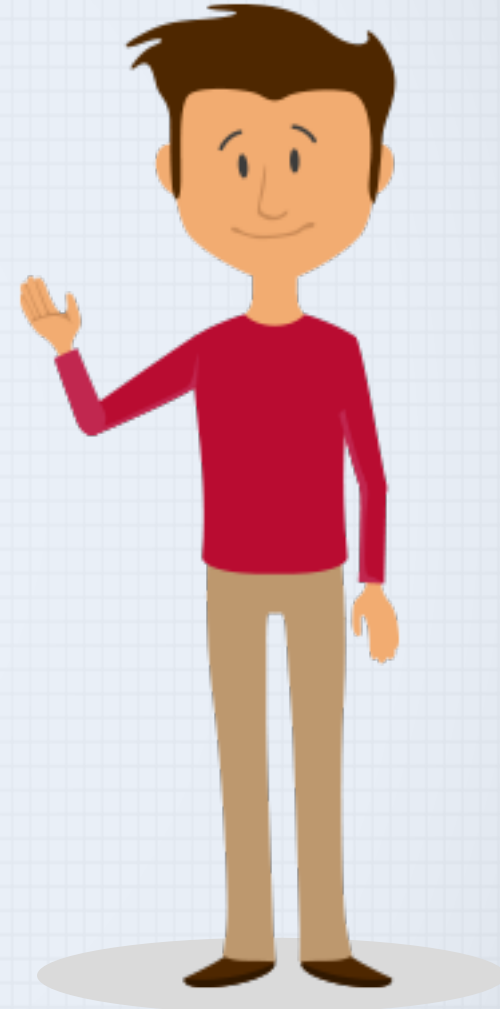


Módulo 3

Práticas Scrum

O Que Veremos Neste Módulo?

- A definição dos papéis no Scrum;
- As cerimônias e o time-boxing;
- O backlog e sua importância;
- Os métodos e práticas Scrum.
- Outras metodologias ágeis



Papéis do Scrum

O Time Scrum possui três papéis fundamentais, são eles:



ScrumMaster



Product Owner



Time de Desenvolvimento

Atributos do Time

- Experiente
- Motivado
- Comprometido (o tempo inteiro)
- Competente
- Capaz de trabalhar em equipe
- Responsável
- Autônomo

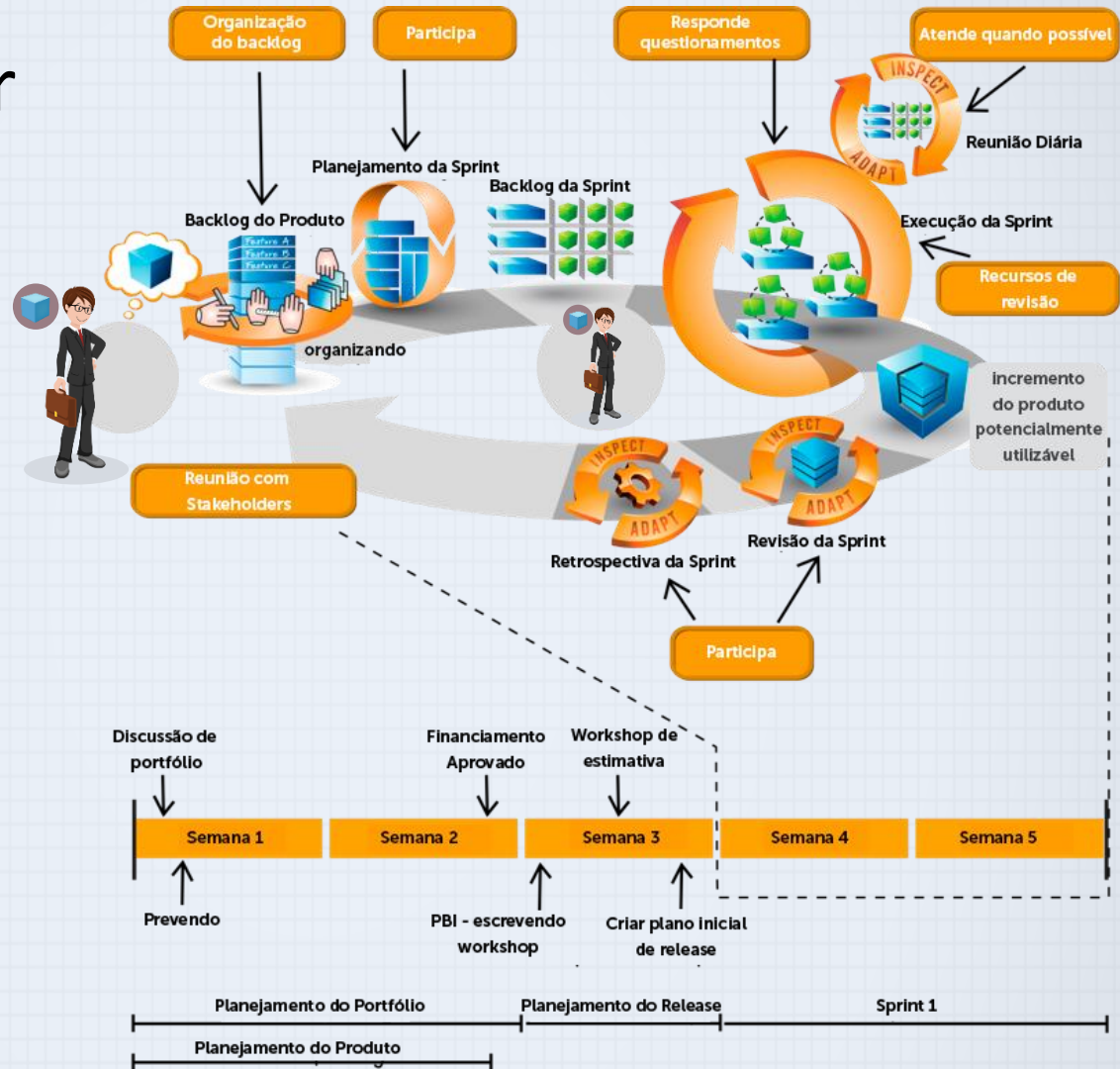
Product Owner

O representante do cliente

Dono do produto



Gestão do Backlog do produto



Copyright © 2012, Kenneth S. Rubin and Innolution, LLC. All Rights Reserved.

Product Owner

- Mostrar de forma clara os itens do backlog;
- Estabelecer, nutrir e comunicar a visão do produto;
- Ordenar a prioridade dos itens do backlog a fim de melhor atingir os objetivos e missões;
- Definir o cronograma de desenvolvimento, priorizando o backlog do produto;
- Otimizar o valor do trabalho do Time de Desenvolvimento;
- Garantir que o backlog do produto seja visível, transparente e claro para todos, e indicar...
- Garantir que o Time de Desenvolvimento tenha o nível de compreensão necessário à construção do produto;
- Ser responsável pelo retorno financeiro (ROI) do produto;
- Trabalhar com outros para estimar itens do backlog do produto;
- Mudar os requisitos e prioridades a cada Sprint;
- Aceitar ou rejeitar o resultado de cada Sprint.

ScrumMaster (Coach)



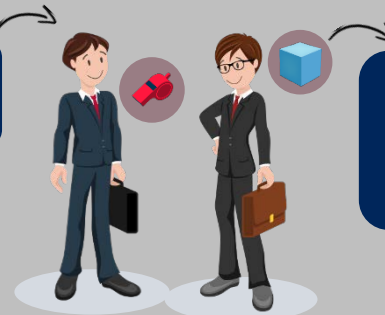
ScrumMaster

- Garantir que o Método Scrum seja plenamente compreendido e praticado
- Treinar (coach) o Time de Desenvolvimento para que se torne mais produtivo

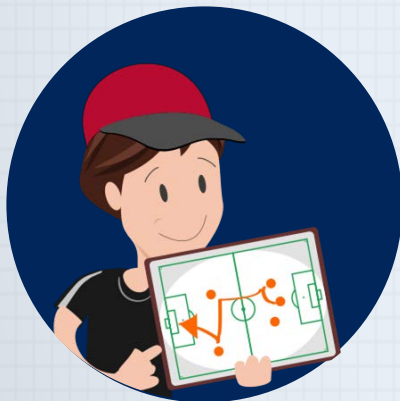


Coordenar a Reunião Diária

Coletar
Dados

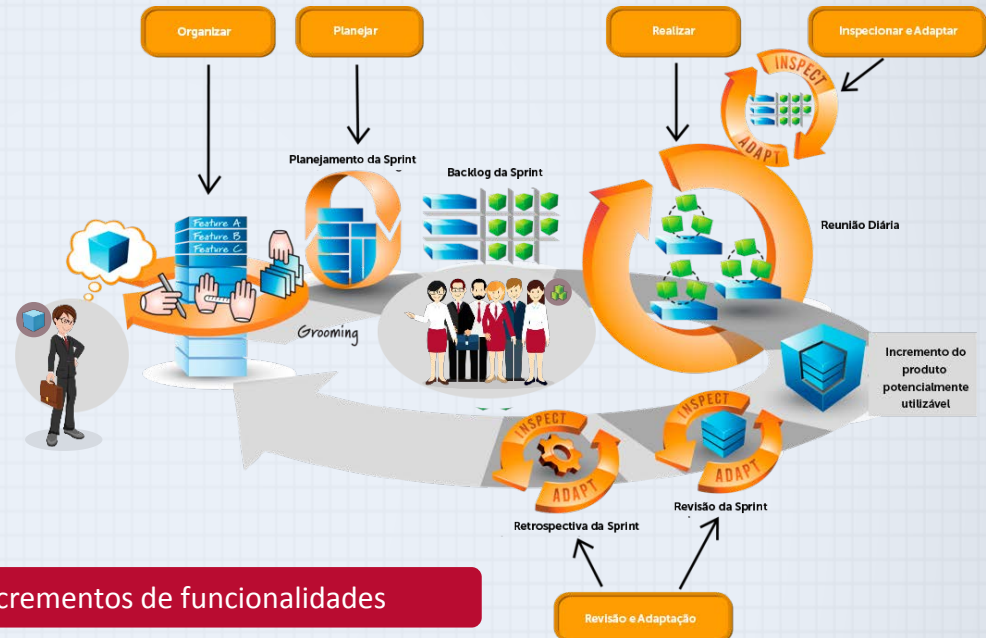


Agente da
mudança na
organização



- Treinar o Time no uso do Scrum;
- Garantir que a cultura organizacional seja otimizada para atender os objetivos do projeto;
- Estabelecer regras e práticas Scrum;
- Livrar a equipe de preocupações externas;
- Remover obstáculos;
- Representar a gestão durante o projeto.

Time de Desenvolvimento

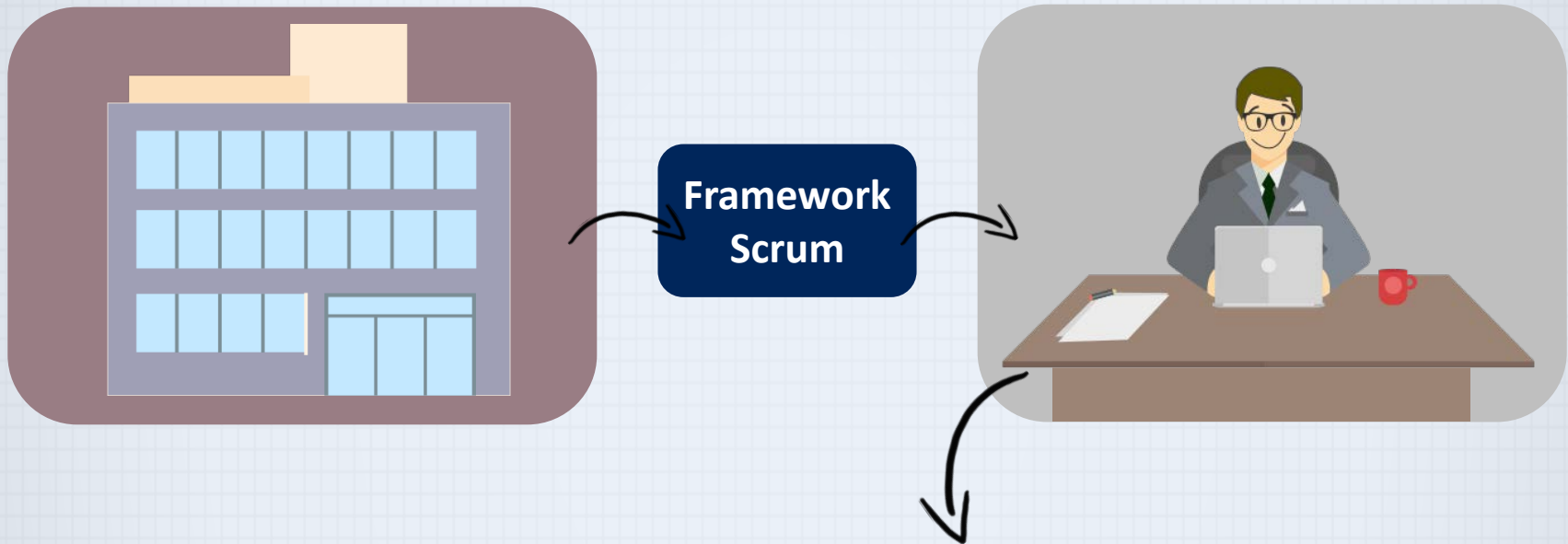


- Transformam os itens do *backlog* do produto em incrementos de funcionalidades
- Costuma ter de 7 a 9 pessoas, é multidisciplinar, multifuncional, auto organizado
- Competências especializadas, como controle de qualidade, programação, arquitetura
- No *Scrum* todos os membros são denominados “desenvolvedores”
- Decide qual a tecnologia deve ser usada, os padrões de códigos ideais, os designers...
- O ideal é que conserve-se o mesmo, do início ao fim do projeto



Não estão incluídos na conta

Gerentes x Scrum



- Não fazem parte dos papéis e responsabilidades Scrum
- Não têm autorização para opinar nos trabalhos do Time Scrum

Outros Papéis



Programadores



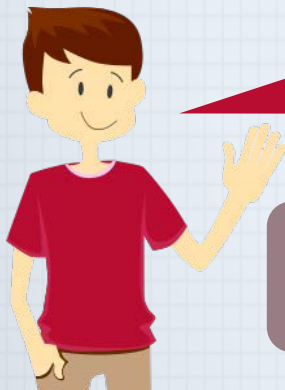
**Administradores
de banco de
dados**



Analistas



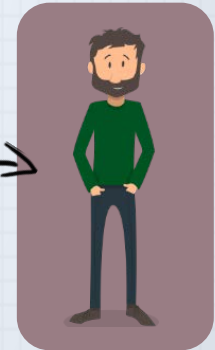
**Arquitetos de
Software**



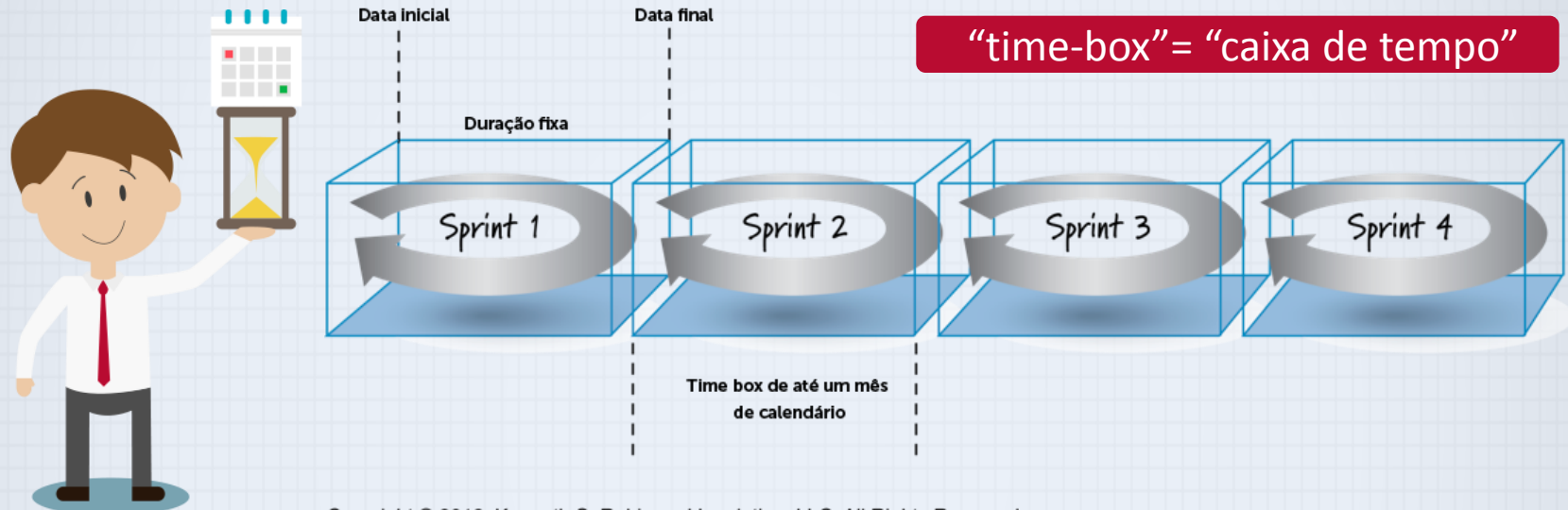
O importante é que todos os profissionais que participam do Time respeitem e trabalhem de acordo com as normas estabelecidas pelo Scrum.

Diversas funções que contribuem
para a construção do produto

=



As Cerimônias do Scrum: *Time-box*



Copyright © 2012, Kenneth S. Rubin and Innolution, LLC. All Rights Reserved.

Time

- O evento possui uma duração predeterminada, ou seja, acontece em um período previamente acordado de tempo. Em vez de permitir que o trabalho continue até que o objetivo seja alcançado, e avaliar o tempo gasto, ele é parado quando o tempo limite é atingido e, então, os resultados são avaliados.

Boxe

- É uma caixa fechada de trabalhos, isto é, as atividades que serão realizadas também são predefinidas. E elas devem ser concluídas dentro do período de tempo acordado.

As Cerimônias do Scrum: *Time-box*

ATENÇÃO

- Todos o eventos são considerados Time box:
- Duração máxima:

Sprint – 1 mês

- Planej. Da Sprint – 8h

- Retrospectiva – 3h

Reunião Diária – 15 min

- Revisão da Sprint – 4 h

As Cerimônias do Scrum: *Sprint*

As cerimônias são eventos prescritos e usados para criar uma rotina, a fim de minimizar a necessidade de reuniões não definidas.



Sprints

Pequeno projeto com não mais do que o horizonte de um mês para ser concluído.

As *Sprints* contém cerimônias Scrum, que são:

- Reunião de Planejamento da Sprint;
- Reunião Diária;
- Reunião de Revisão da Sprint (Sprint de Revisão);
- Retrospectiva da Sprint (Sprint de Retrospectiva);



Copyright ©2014, Kenneth S. Rubin and Innovation, LLC. All rights reserved.

Planejamento da Sprint

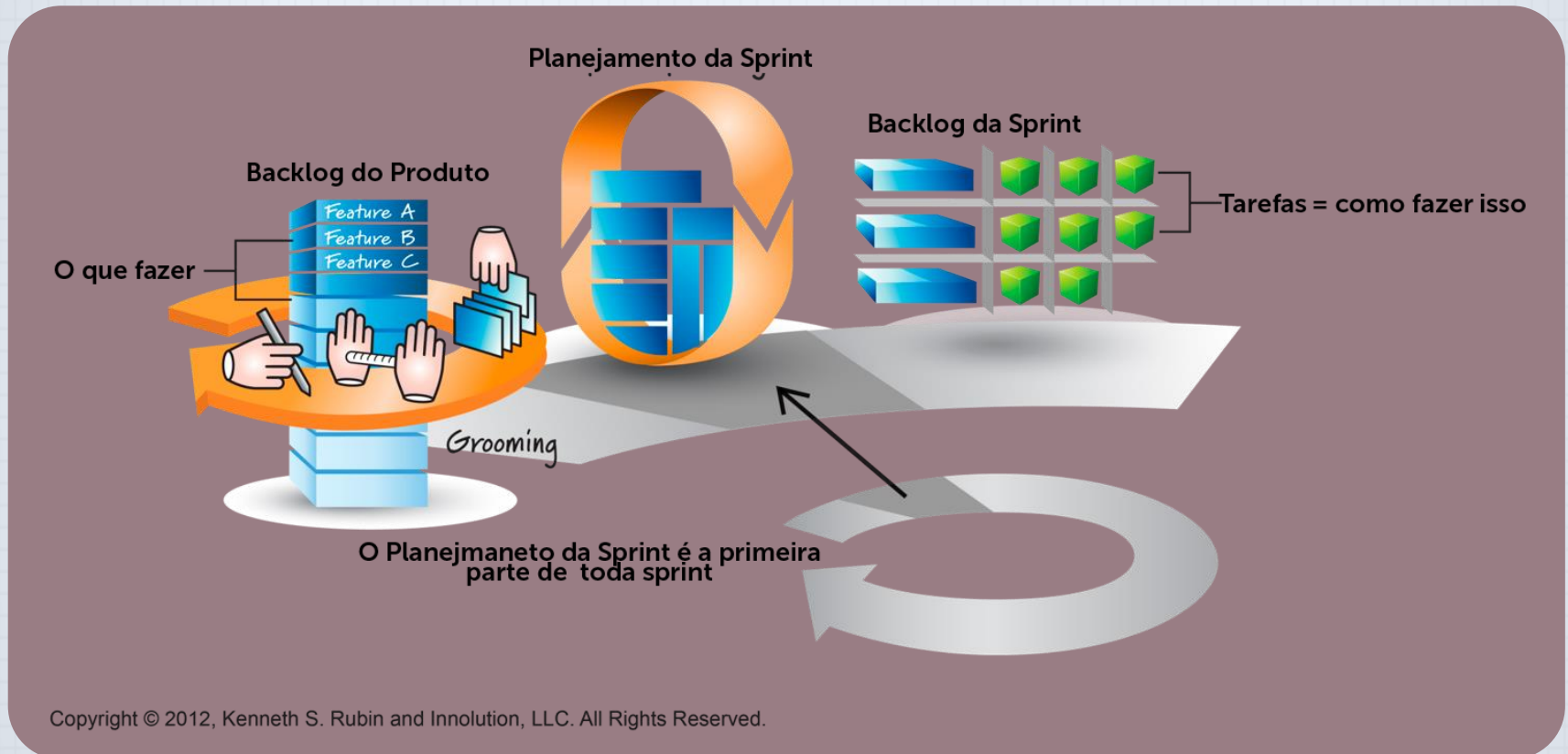
Duas etapas:

- O que será entregue como resultado do incremento da próxima Sprint?
- Como será realizado o trabalho necessário para entregar o incremento?



É pensado o trabalho a ser realizado na *Sprint*, este é um evento time-box de oito horas, para uma *Sprint* de um mês de duração. Onde, através da colaboração de todo o *Time Scrum*, um plano é criado.

Planejamento da Sprint



Reunião Diária (*daily stand-up*)



Copyright ©2014, Kenneth S. Rubin and Invision, LLC. All rights reserved.

Inspecionar o progresso em direção à Meta da *Sprint*, e como o trabalho está tendendo para a conclusão da obra

Time precisa explicar **três** questionamentos:

- O que foi feito desde a última reunião?
- O que será feito até a próxima reunião?
- Você enfrenta algum obstáculo?



Revisão da *Sprint* (*Sprint Review*)



Copyright © 2012, Kenneth S. Rubin and Innolution, LLC. All Rights Reserved.

Retrospectiva da *Sprint*



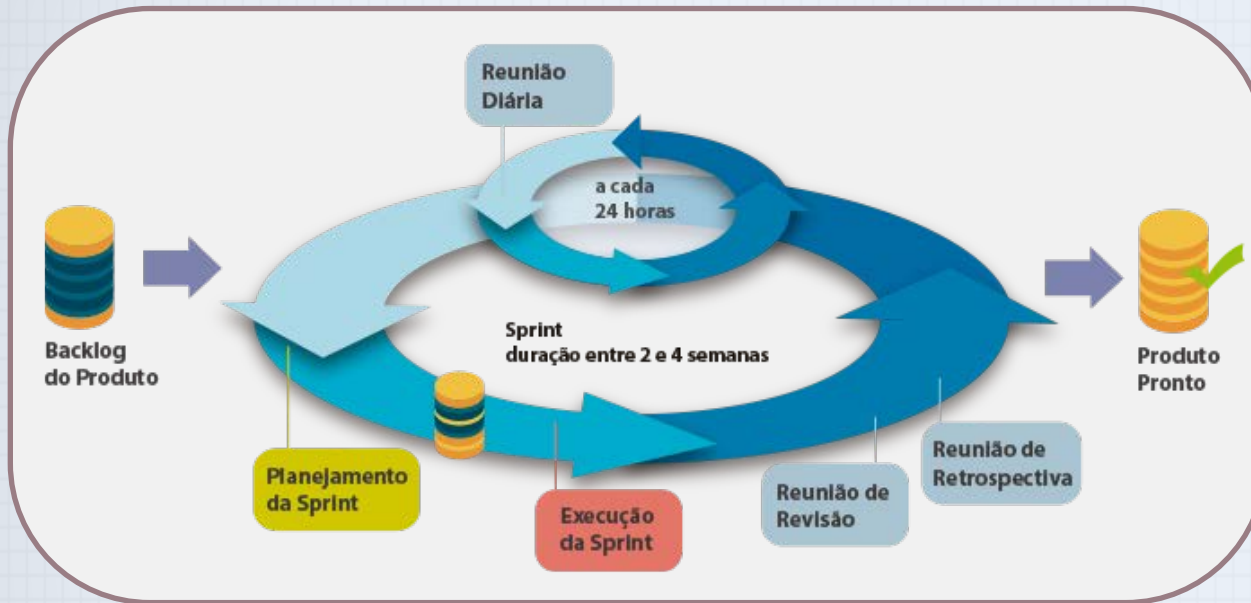
É a cerimônia que mais contribui para a melhoria do projeto e do Time de Desenvolvimento.



- Inspecionar como foi a última Sprint em relação às pessoas, processos e ferramentas;
- Identificar e ordenar os principais itens que foram bem e os que podem ser melhorados; e,
- Criar um plano para implementar melhorias no modo que o Time Scrum faça seu trabalho;



Ciclo de Vida Scrum



Artefatos do Scrum - Backlog

#	Item do Backlog (estória do Usuário)	Ponto por estória
1	Como um caixa, eu quero ser capaz de encontrar clientes por seu último nome, pois assim posso achar seu perfil mais rápido	4
2	Como um Administrar de Sistema, quero ser capaz de definir configurações do usuário, para que eu possa controlar o acesso	2
3	Como um Administrador de Sistema, eu quero ser capaz de adicionar novos usuários quando exigido, para...	2
4	Como um digitador, eu quero que o sistema verifique automaticamente a minha ortografia para...	1

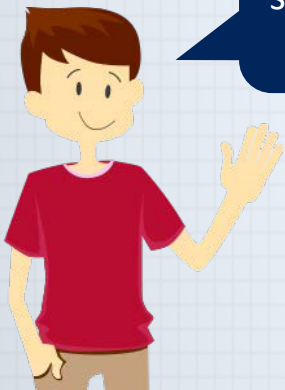
- Complementado constantemente

- Documento vivo

- Sempre evoluindo



O Time Scrum executa suas tarefas com o apoio de alguns **artefatos**.



Backlog é o artefato mais importante do Scrum

- *Backlog* do Produto

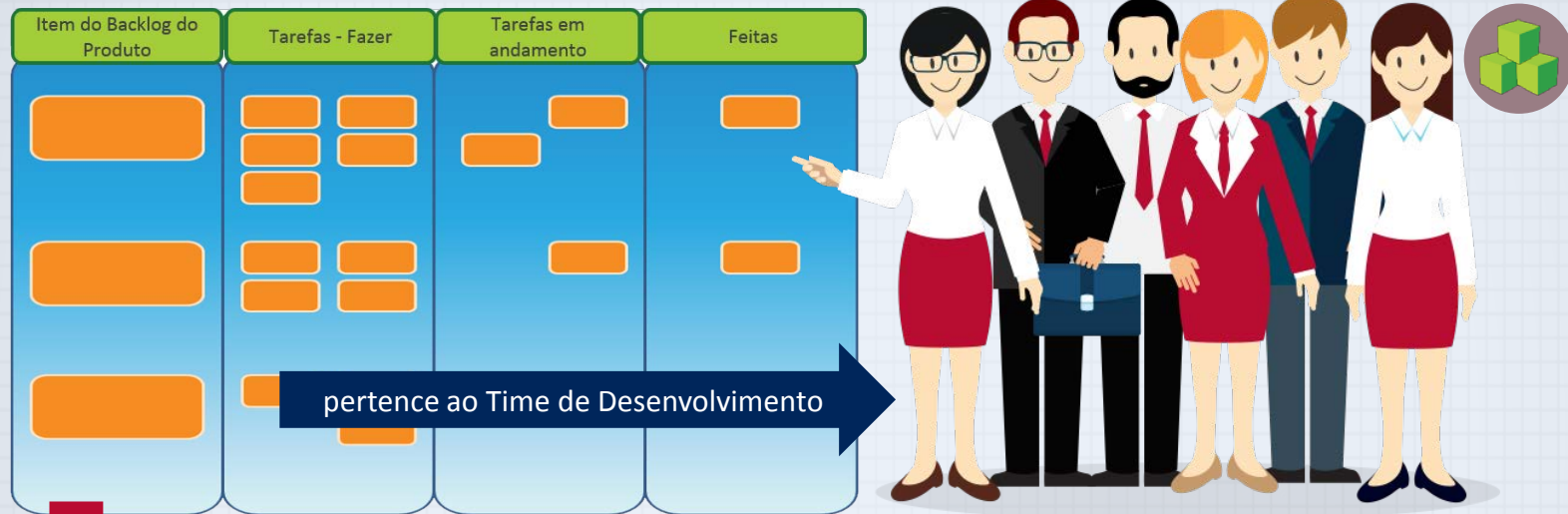
- *Backlog* da versão de entrega

- *Backlog* da Sprint:

- O Guia Scrum 2013, descreve apenas o Backlog como artefato oficial.



Backlog da Sprint



Reuniões de Planejamento



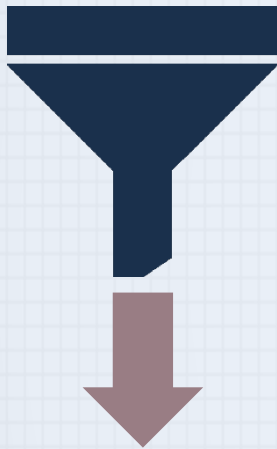
- Lista de trabalho que será abordado durante a Sprint e um plano de estórias dividido em tarefas;
- Máximo de 2 dias;
- Quadro de tarefas: fazer – fazendo- feito

Preparação do Backlog do Produto



Refinando o Backlog do Produto

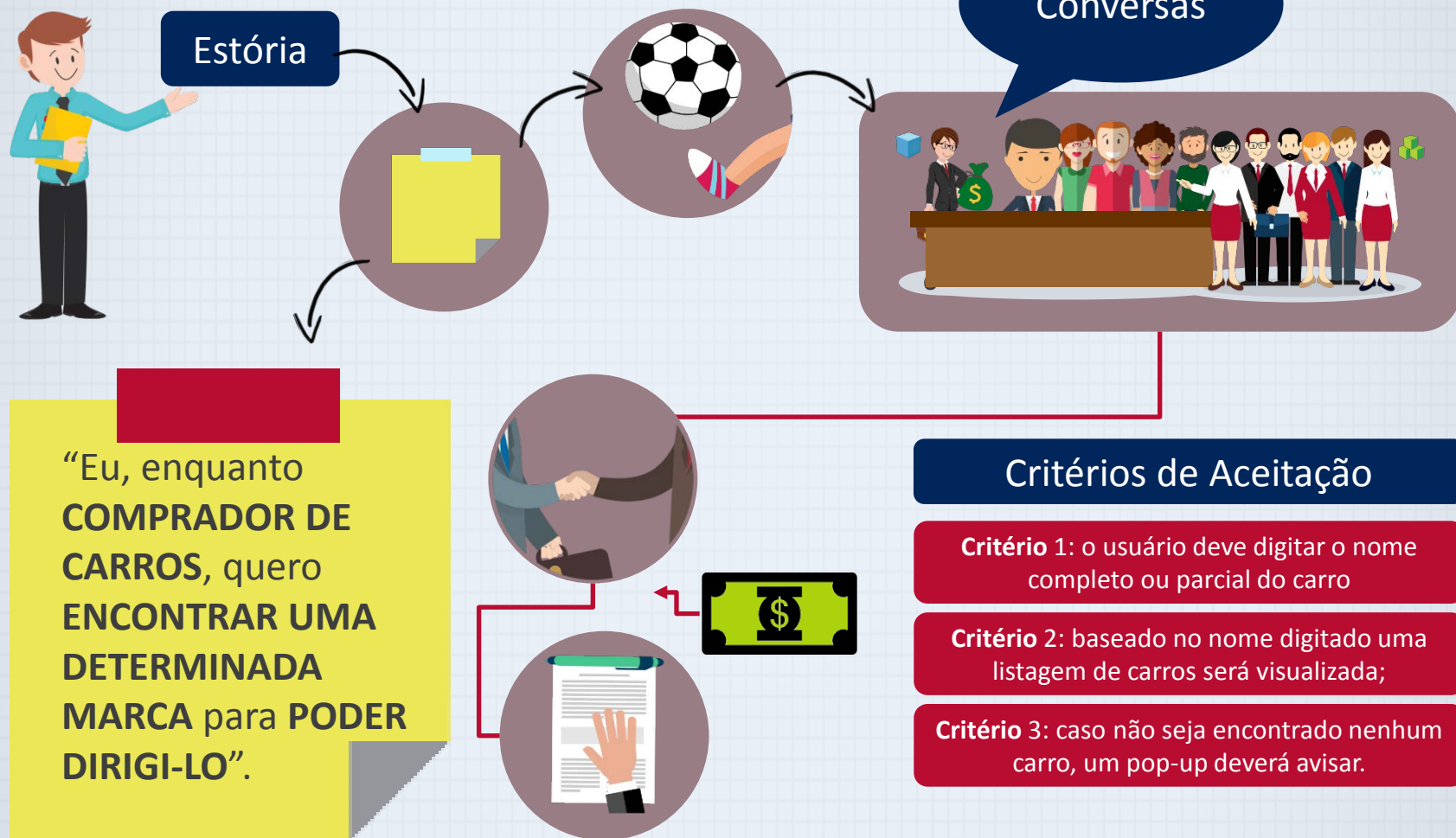
- Os itens com maior prioridade, ocupam o começo da lista e precisam ser mais claramente detalhados que os do final dela



Status de “prontos” dentro da Sprint, são declarados como “preparados”, o que significa que podem ser selecionados no Planejamento da Sprint



Estórias



Processo de Definição de Estória



Priorizando Itens do Backlog e Definindo a Importância das Estórias

Estória	IMPORTÂNCIA
Estória 35	Valor de importância 50 (mais importante/prioritária)
Estória 4	Valor de importância 30
Estória 89	Valor de importância 15
Estória 13	Valor de importância 5 (menos importante/ prioritária)



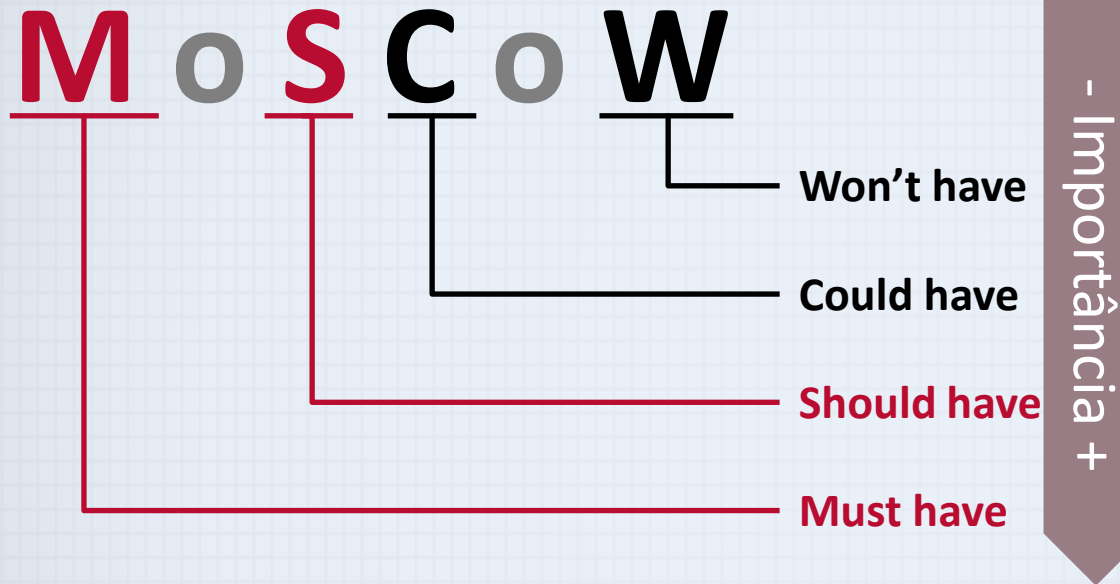
100

80

- Importância +



Técnica MoSCoW



Esta técnica é de grande valia, pois em Projetos gerenciados com Scrum, a priorização é essencial para que o projeto não seja cancelado, uma vez que, quanto mais rápido for entregue os itens importantes para o Product Owner, menos riscos se terá de ocorrer um cancelamento.

Painel de Controle (Radiadores): Quadro de Tarefas



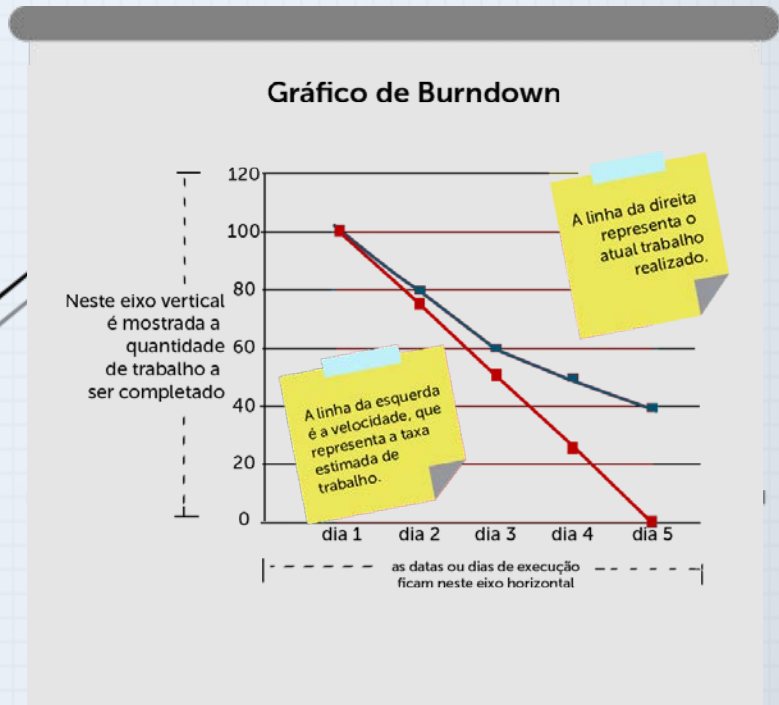
Painel de Controle (Radiadores): Gráfico de Burndown

Mostra de forma visual o quanto de esforços o Time estima que precisará realizar para que o backlog seja completado

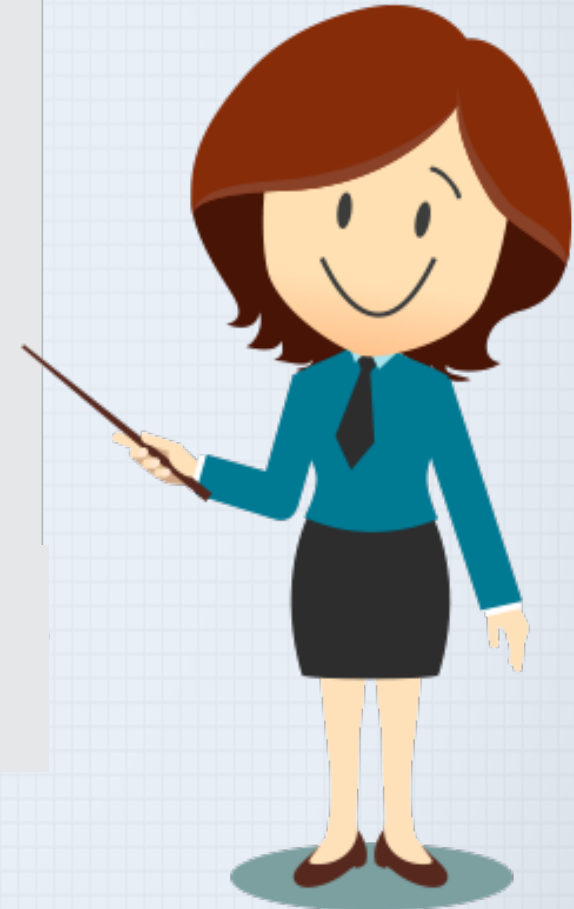
**Burndown do
produto**

**Burndown da versão
de entrega**

Burndown da Sprint



Painel de Maturidade Organizacional



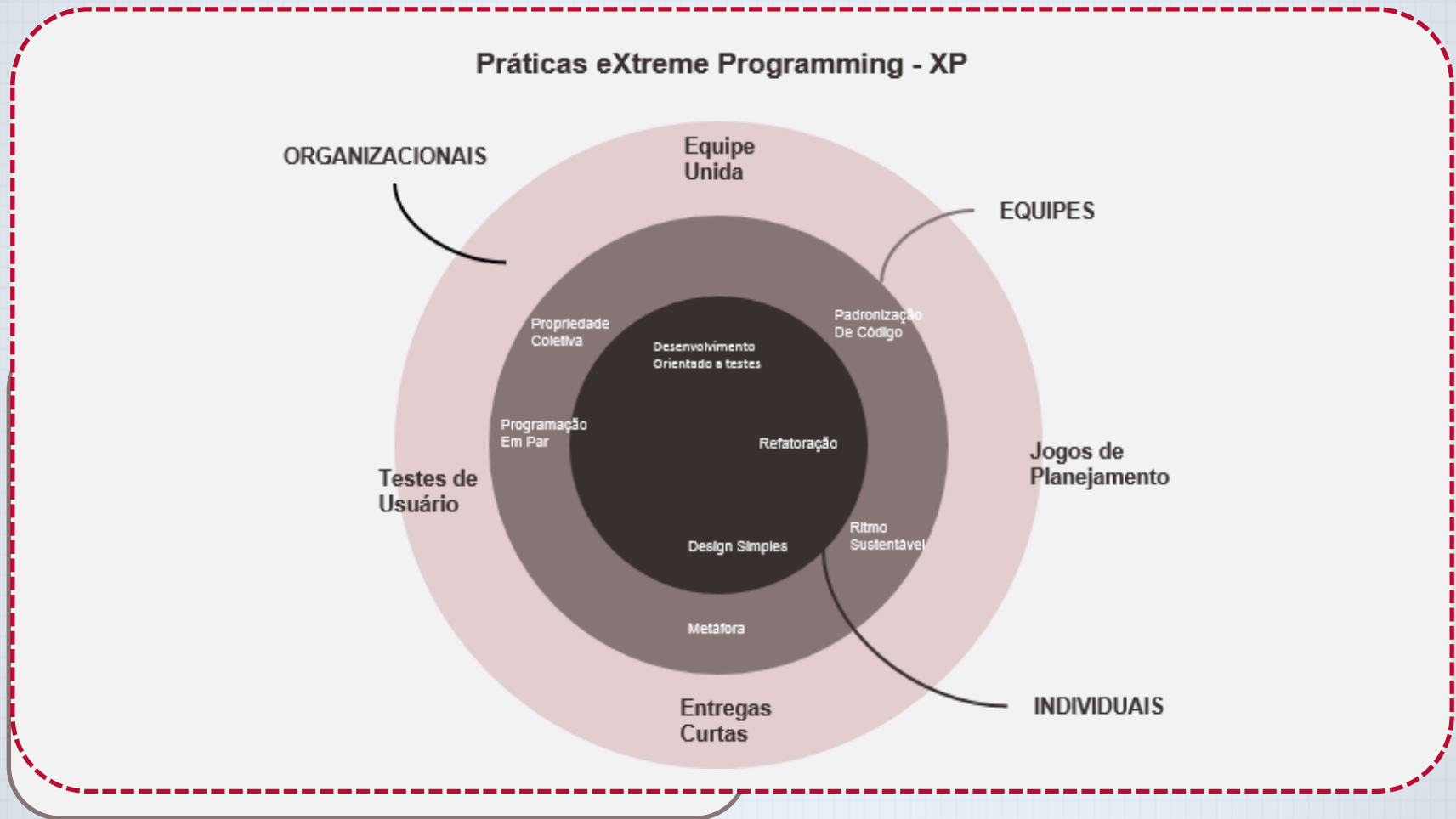
eXtreme Programming – XP (Parte I)



Princípios

- Feedback rápido;
- Presumir simplicidade;
- Mudanças incrementais;
- Abraçar as mudanças;
- Trabalho de alta qualidade

eXtreme Programming – XP (Parte I)



eXtreme Programming – XP (Parte II)



Mais popular
do mundo



Testes prévios
automatizados e
revisões constantes



Analizando as
User Stories, e
as quebrando em
tarefas



Assumem a
responsabilidade
pelas tarefas e
estimam pelas
quais serão
responsáveis

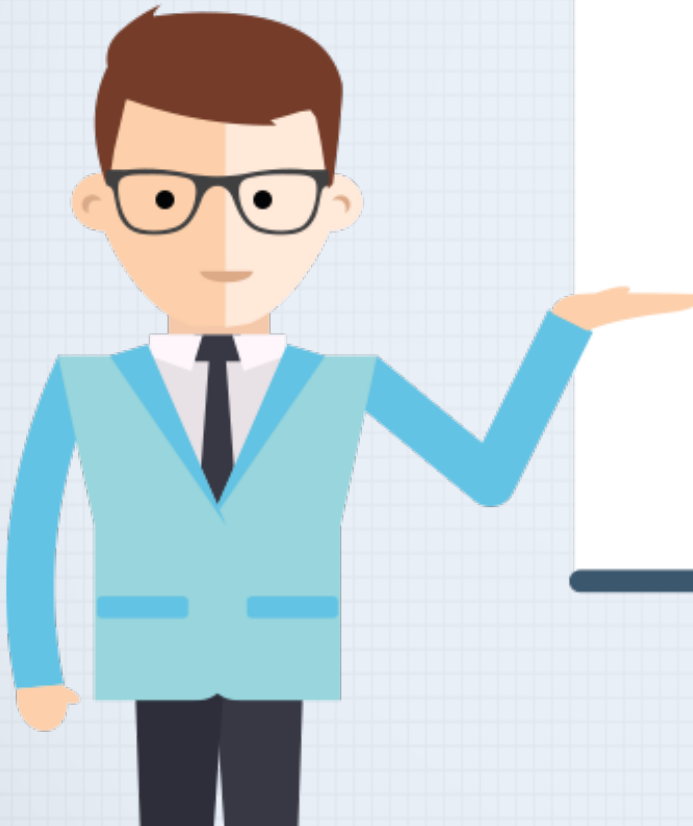
PLANEJAMENTO

PROJETO

CODIFICAÇÃO

TESTE

Principais Atividades do Processo XP



- Planejamento
- Projeto
- Codificação
- Teste

Refatoração



Ato de otimizar o projeto existente sem alterar o seu propósito ou o comportamento



Realizar alterações em pequenas áreas do sistema, com o propósito de melhorar a qualidade do código, torná-lo mais limpo e de fácil entendimento.

- Manutenção
- Extensibilidade

Programação Pareada

- Propriedade coletiva de código!
- 2 membros da equipe, uma tarefa
- Constante reflexão ("tempo real revisando")
- Redução de ruído

- A detecção de bugs
- Simplicidade
- Foco na atividade é contínuo e mantido por mais tempo

- Disseminação do conhecimento
- Aumento da confiança no código
- Velocidade de produção



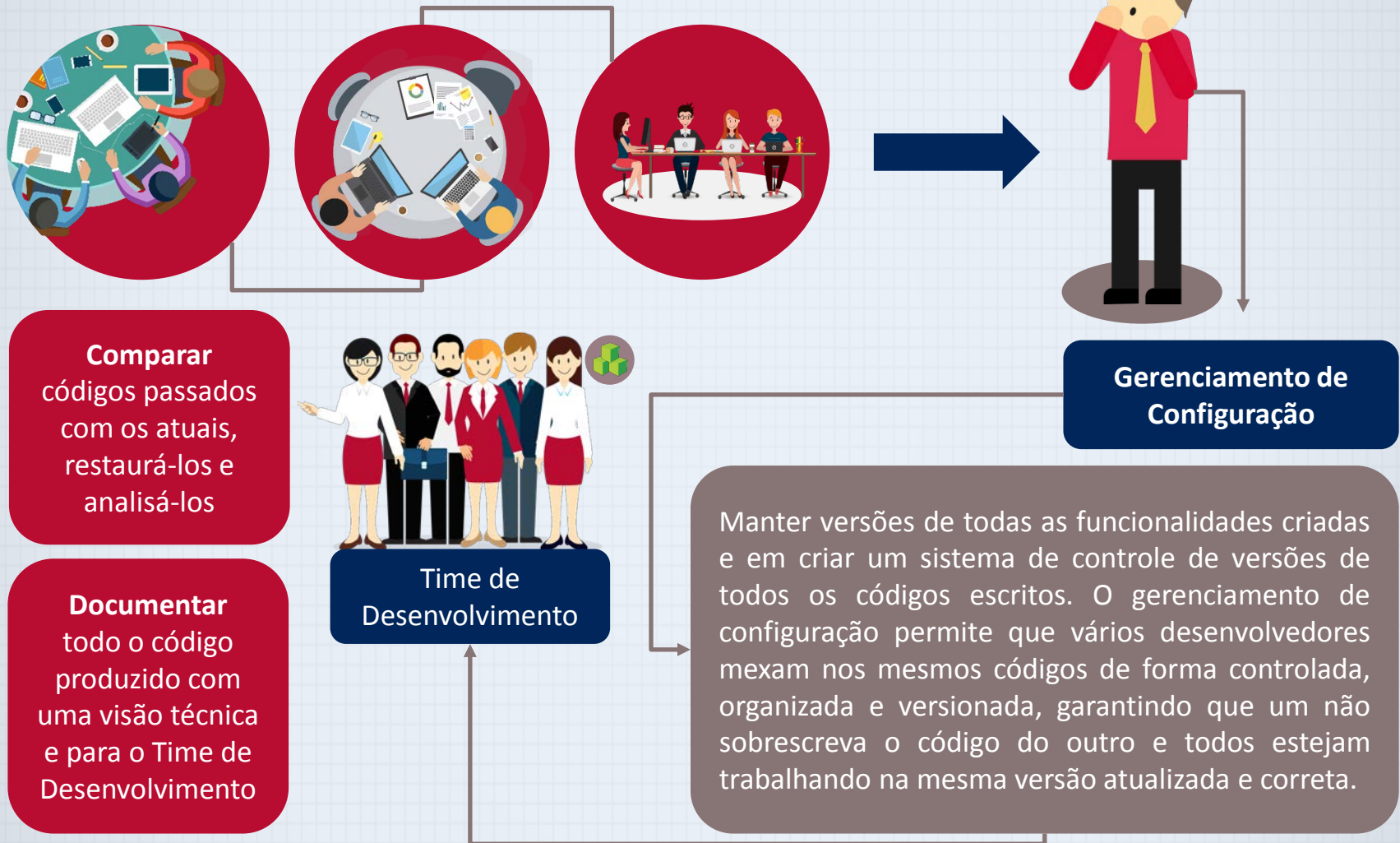
Integração Contínua

Verificar a situação do sistema a qualquer momento

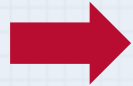


- De forma individual o desenvolvedor executa *commit* do seu código na base principal
- Automaticamente o servidor faz a build, com a execução de todos os testes e localizando erros
- Erros localizados são informados imediatamente por um e-mail ou SMS
- Se nenhuma falha for detectada, o servidor envia testes
- Se não existir erros de compilação, finaliza-se o commit com a plena integração do código criado

Gerenciamento de Configuração



Crystal



Abordagem voltada para a gestão de pessoas

A qualidade do projeto é muito sensível a fatores humanos

- Número de pessoas envolvidas
- Consequência de erros
- UML (Unified Modeling Language)



DSDM (Dynamic System Development Method)

O DSDM - Metodologia de Desenvolvimento de Sistemas Dinâmicos (do inglês *Dynamic Systems Development Method*) é um processo que tenta fornecer uma forma de construir e manter sistemas que satisfaçam



por meio do uso de um protótipo incremental, em um ambiente controlado.

Princípio de Pareto



para muitos fenômenos, 80% das consequências advém de 20% das causas

FDD (Feature Drive Development)



Gerenciamento de projetos



Engenharia de Software

Auto organização

“resultados
frequentes,
tangíveis e
funcionais”.

features



AUP (Agile Unified Process)



Processo
Ágil Modificado



Princípios:

- A equipe sabe o que está fazendo;
- Simplicidade;
- Agilidade;
- Foco em atividades de alto valor;
- O processo será personalizável

Definição de Pronto ou Finalizado

pronto

Finalizado

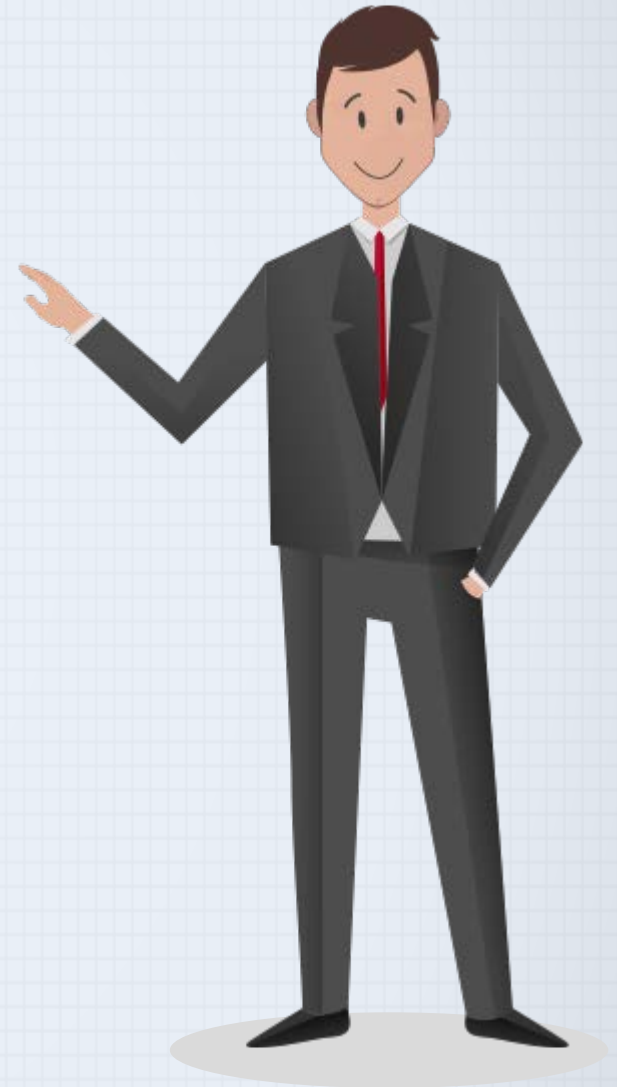
Bem no início de um projeto, não esqueça de definir o que é “pronto” para toda a equipe.



Resumo

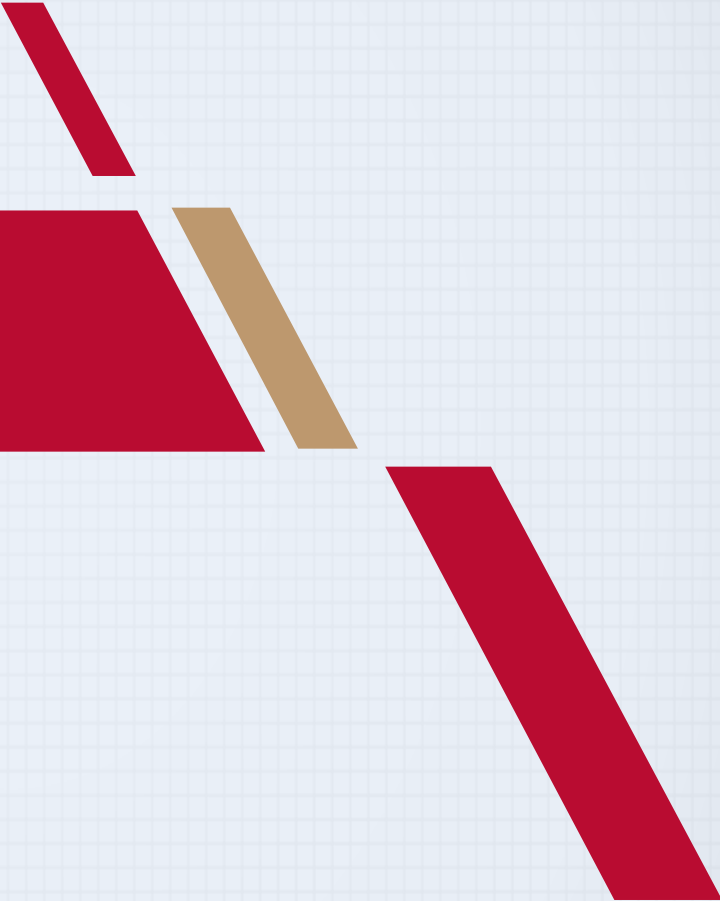
Os principais itens vistos neste módulo foram:

- Papéis Scrum
- Cerimônias Scrum
- O Backlog
- Métodos e práticas Scrum
- Outras metodologias ágeis





Pronto para o próximo?

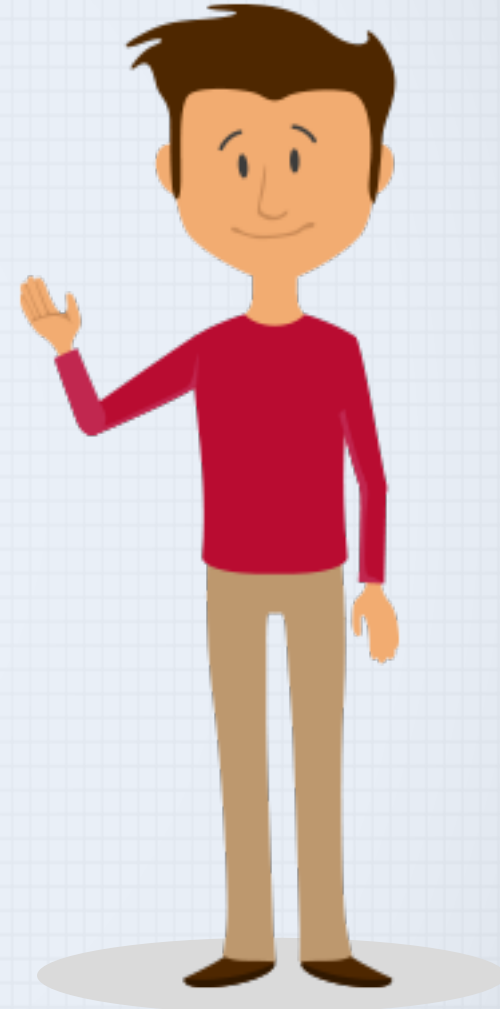


Módulo 4

Planejamento Scrum

O Que Veremos Neste Módulo?

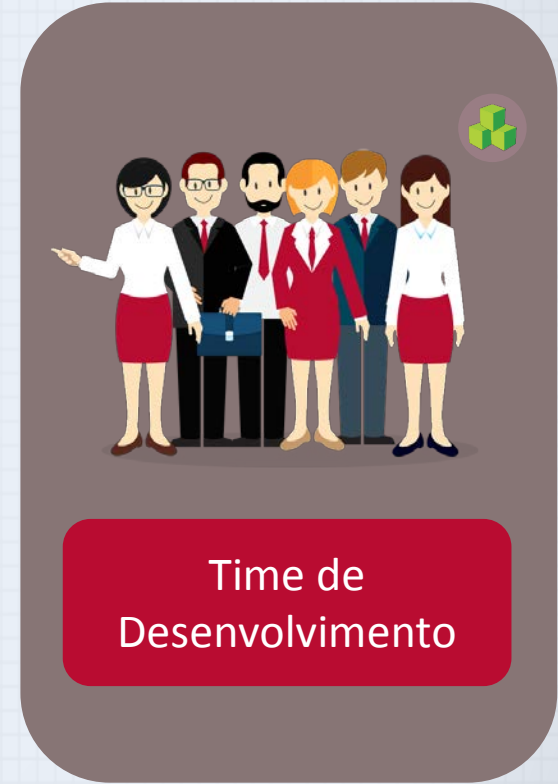
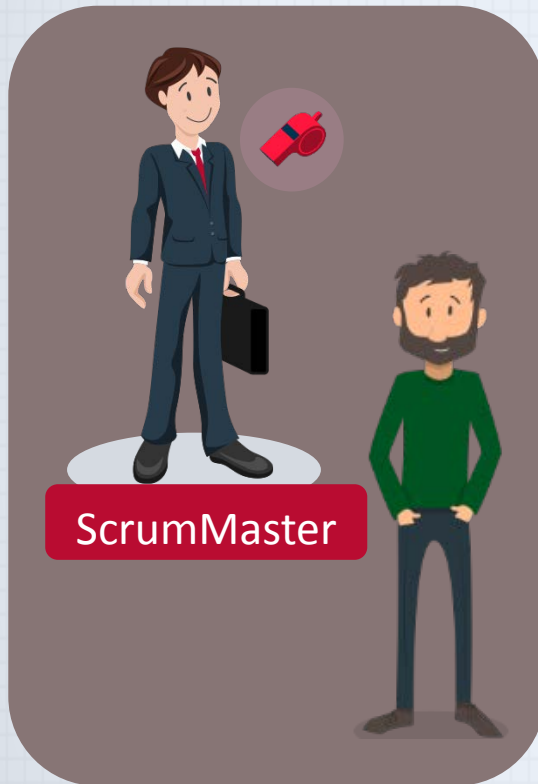
- Planejamento Scrum
- Os Conceitos de Leve e Planos Flexíveis
- Obtendo estimativas confiáveis
- Acompanhando projetos com Scrum



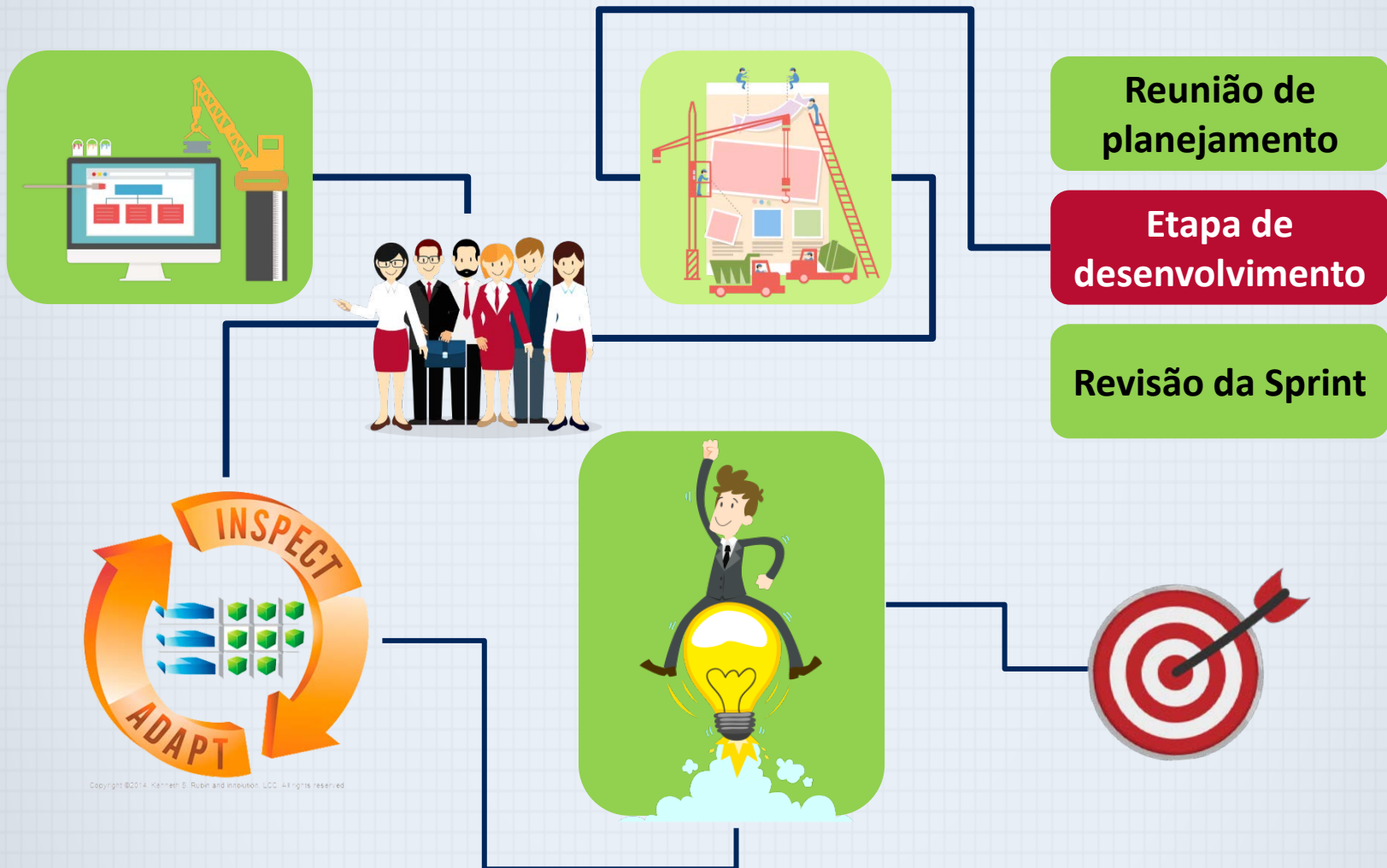
Planejamento Scrum



Papéis e Responsabilidades no Planejamento da Entrega



Etapa de Execução da Sprint



Planejando em Vários Níveis

Ah! Antes de começar, **você** sabe onde é mais utilizado, esse sistema de criação de níveis ?

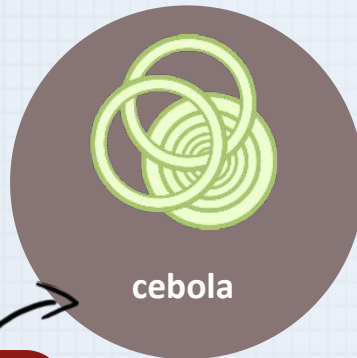
Normalmente nos grandes projetos de desenvolvimento de grande escala, e a boa e correta utilização, evitará futuramente a reintrodução do grande projeto.'



Planejamento Ágil



Antes de explicar cada um dos cinco níveis, é importante saber que há um grande paradoxo no Scrum, ou seja, como garantir a entrega do projeto sem investir tempo no planejamento



**Planning
Onion(Planejamento
-cebola)**

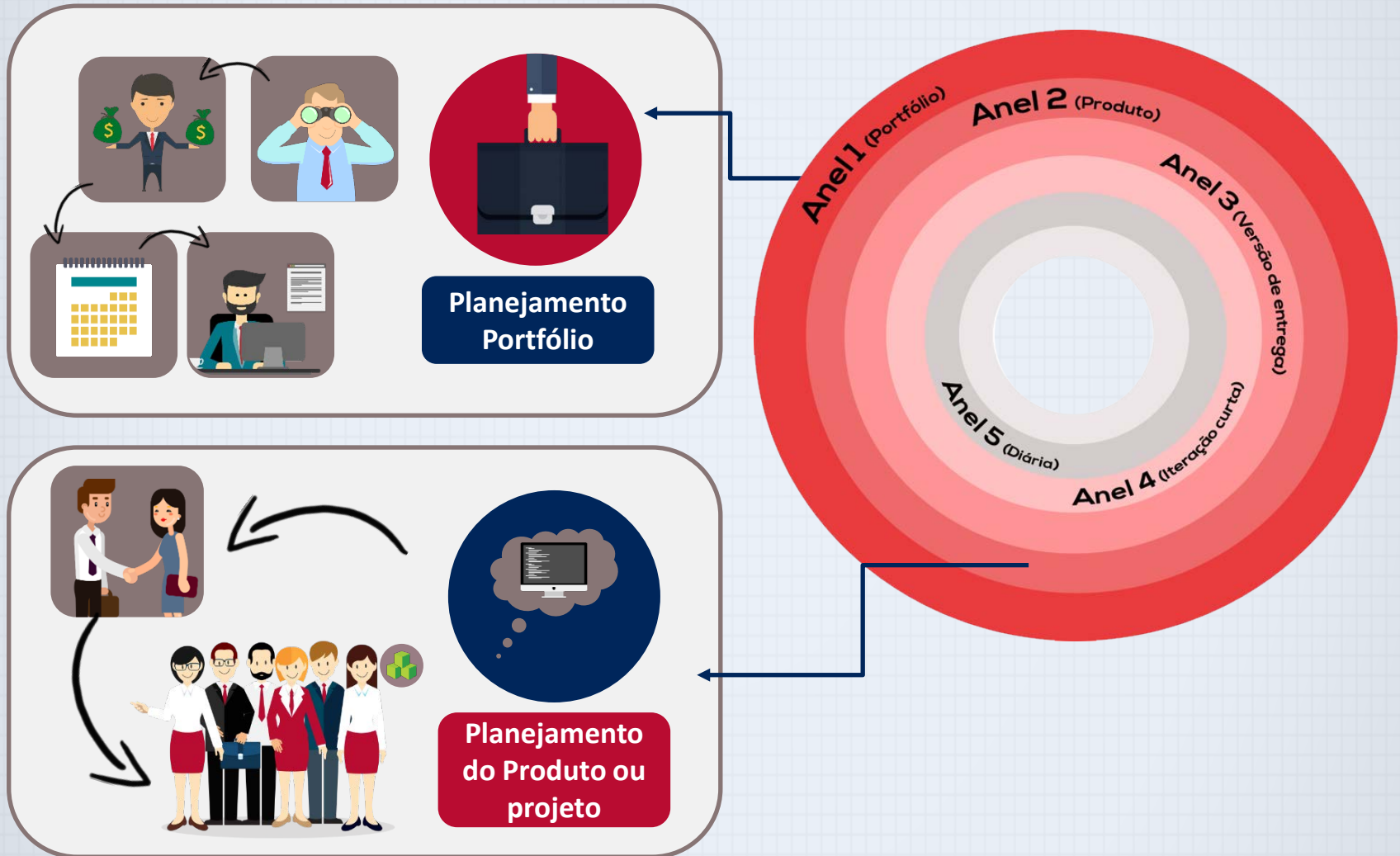
Qual o tempo ideal para se planejar?

Até que ponto devo detalhar o meu planejamento?

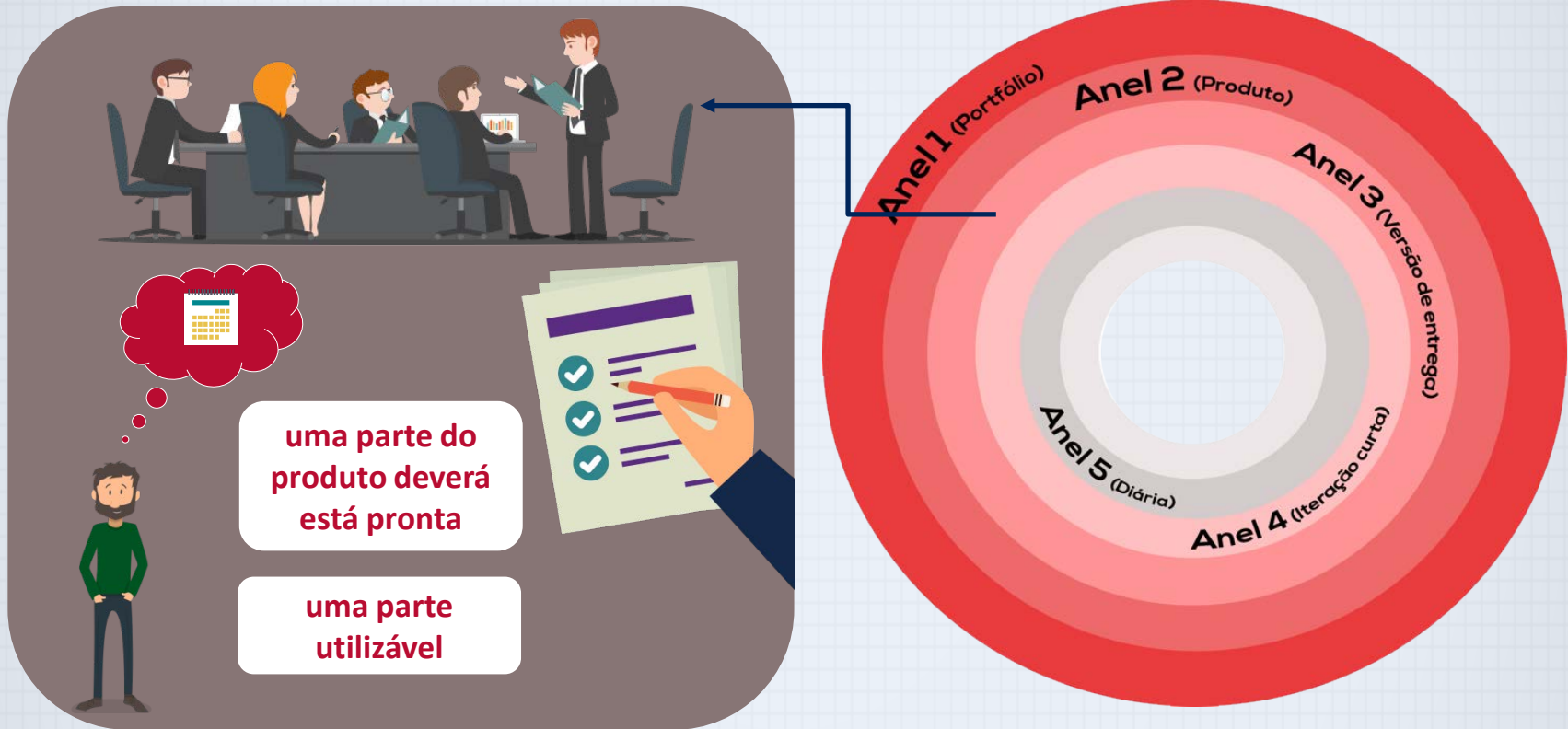
Qual é o momento efetivo e eficiente para se planejar?



Planejamento do Portfólio e Planejamento Produto



Planejamento de Versão de Entrega



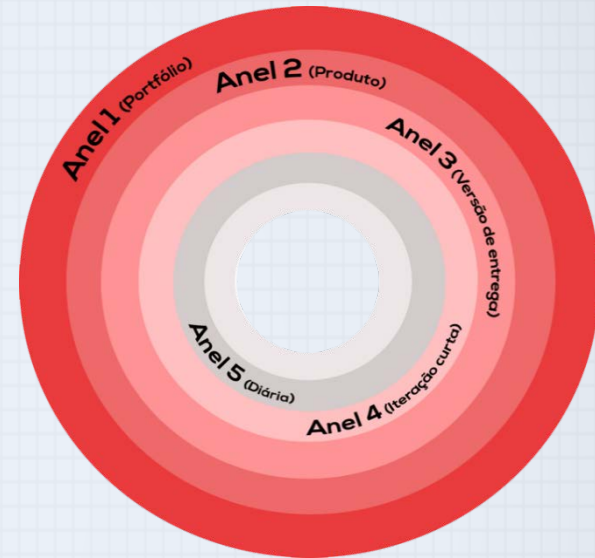
- Versão de entrega do produto é um pedaço ou uma parte utilizável e de valor de um produto que precisa ser entregue em uma data específica para o cliente.



Planejamento da Iteração



Esse é o anel do **planejamento da iteração**, conhecido também como Sprint e é de exclusiva responsabilidade do Time de Desenvolvimento.



PORTFÓLIO

PRODUTO

VERSÃO DE ENTREGA

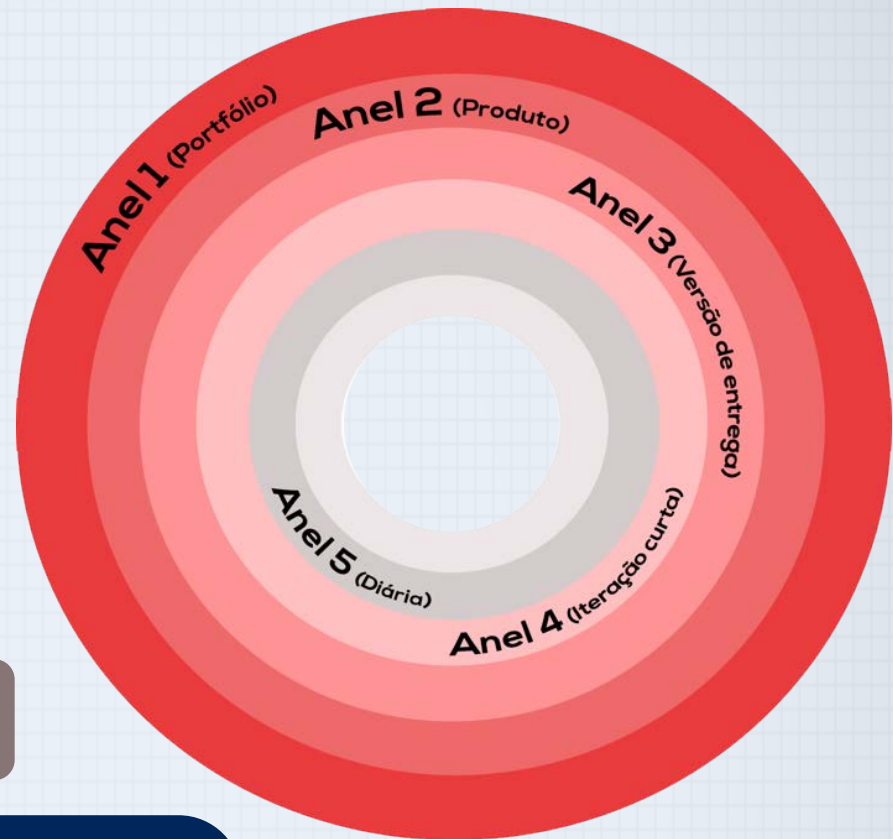
Quebra-se um pedaço do produto que foi separado na versão de entrega e novamente quebrado em pedaços menores para serem trabalhados durante as Sprints. Finalizando essas iterações, teremos o pedaço do produto pronto para ser entregue ao cliente.

Para cada versão de entrega, poderá ter vários anéis de iterações curtas que, uma a uma, irão incrementar este anel, até completá-lo e formar uma versão pronta e disponível para entrega.

Planejamento do Dia



Dias trabalhados



É importante o encontro diário das pessoas envolvidas no projeto para alinharem o que precisam fazer dia-a-dia, expor as realizações, previsões e obstáculos que enfrentam para concluir os anéis superiores.



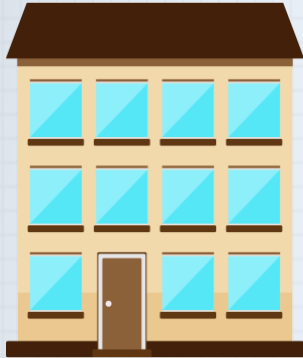
*iteração
mais curta
ou Sprint
(anel 4)*

Planejando de Forma Ágil



- Reduza em menores pedaços o produto a ser entregue
- Ao chegar ao quarto anel, planejando as iterações curtas e necessárias para finalizar os trabalhos da parte do produto
- Planejamentos diários necessários para entender as menores tarefas do projeto e principalmente ações para combater riscos e impedimentos

Planejando a Release



Adaptáveis as necessidades de planejamento existente em cada empresa



Release



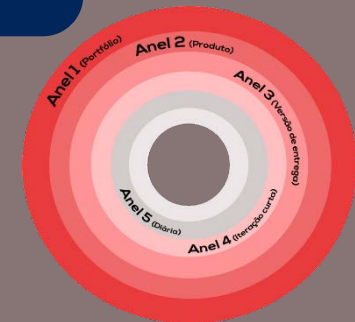
Entrega de um ou mais Incrementos do Produto prontos

Planeja a próxima Release, a partir da criação do Plano da Release, que contém a Meta da Release, uma data e um conjunto de itens selecionados do Product Backlog para a Release

maiores

↓
5

menores



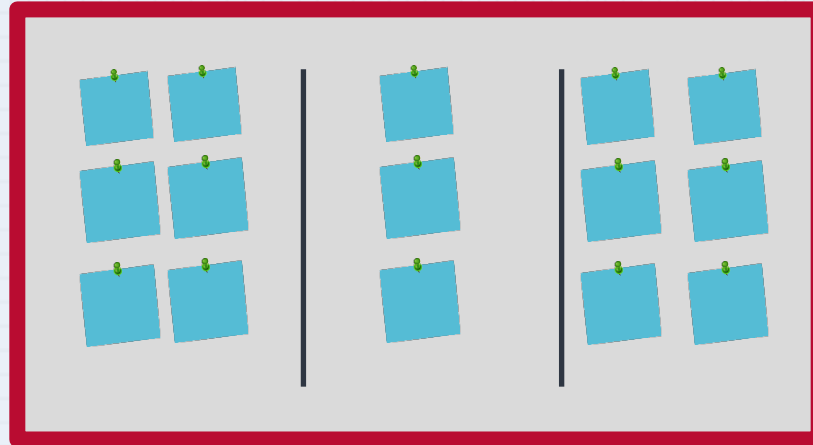
Roadmap do produto



Mapeamento de Estórias – Parte I



Mapeamento de Estórias – Parte II

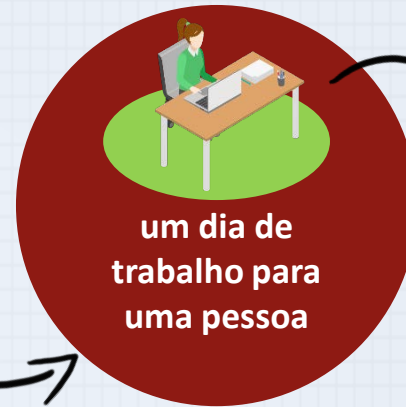


- Deverão encontrar-se em forma de atividades
- Organizará cada história associada a cada épico, sempre uma abaixo de outra
- Precisarão ser seguidas para que ao longo da linha do tempo todos os épicos se cumpram
- Histórias devem ser organizadas das mais importantes para as menos importantes
- Cada história associa-se a uma atividade de usuário e possui uma prioridade definida
- Roadmap do produto, que pode ser representado sempre adicionando linhas horizontais nomeadas como Release

Ponto por Estória

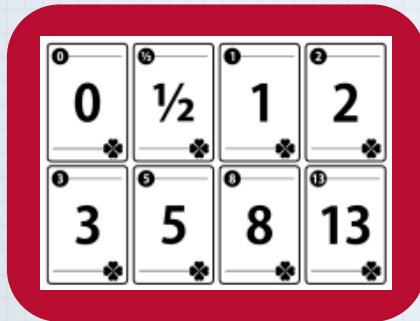


Um **Ponto de Estória** é uma unidade de tempo que pode ser utilizada para cada tarefa.



um dia de trabalho para uma pessoa

É **totalmente adaptável**



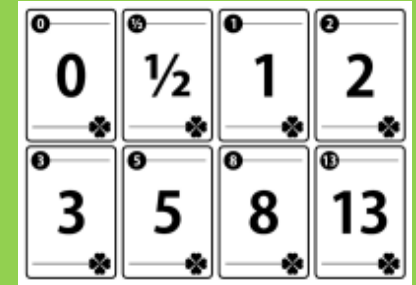
Planning Poker

Já que deve ser considerado a quantidade de esforço necessário para se concluir uma atividade, seja no desenvolvimento quanto no teste, cada membro do time então deverá calcular o Ponto de Estória, mesmo sabendo que haverá diferentes percepções da unidade de tempo.



Planning Poker

O Planning Poker auxilia nas estimativas de histórias e tarefas, porque ele está baseado no consenso de todo o Time.



Podem representar pontos por história ou até mesmo horas.

Escolhe aquela que representa a sua estimativa de tempo (em pontos por história).

Quando todos tiverem feito a sua escolha, as cartas serão viradas para cima e as estimativas serão lidas em voz alta.

Se houver uma grande divergência entre duas estimativas, a equipe discute as diferenças e tenta chegar a um senso comum.



Estimativas



Na última Sprint, quantos Story Points foram entregues ?

Nas próximas Sprints, existem feriados previstos?

Serão ajustados o total de pontos que a equipe pode completar em uma Sprint?

Existem grandes marcos/eventos que possam afetar o processo?

Haverá alguma influência na quantidade de trabalho que pode ser entregue?



**Meta de
velocidade
da Sprint**

Pontos de Estória

Estórias e tarefas de maior
prioridade

Estórias e tarefas de menor
prioridade

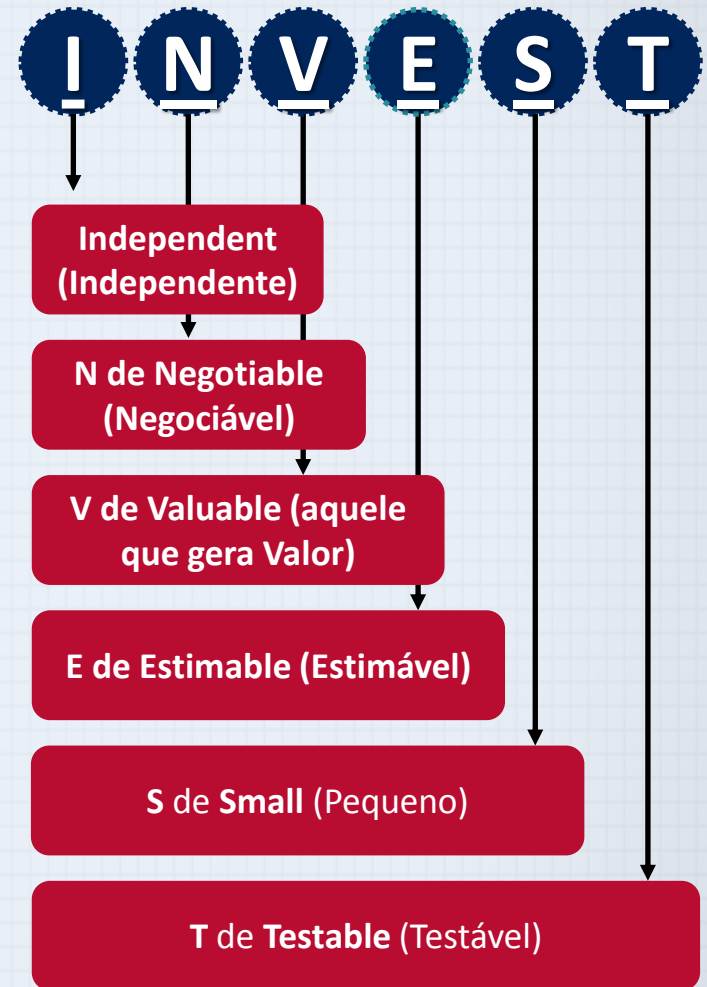


Práticas INVEST



A sigla **INVEST** é um acrônimo para alguns conceitos que facilitam a criação de uma boa história de usuário.

É considerada uma **boa prática para a criação de histórias** e que pode ajudar bastante a serem **entendidas, estimadas e com critérios de aceite e valores bem definidos**, além de auxiliar o **TIME** a definirem melhor os **objetivos das Sprints**.



Práticas INVEST

Práticas INVEST são:

Independente. A história precisa ser independente das demais, para não dificultar a sua finalização.



Negociável. A história não pode ser algo constante, ou seja, é necessário poder negociá-la com o cliente, alterando datas de entrega, conteúdos ou até retirando ou substituindo-as.



Valiosa. Toda história deve gerar valor ao cliente, caso contrário devem ser removidas do backlog do produto.



Testável. Toda história deve poder ser testada, e o Time precisa entender quais serão os critérios de teste e aceitação.



Pequeno. Os itens, principalmente na parte superior, ou seja, no topo do Backlog de Produto, devem ser pequenos, pois são itens de histórias épicas do usuário divididas e definidas com precisão suficiente para serem incorporados dentro de uma Sprint.



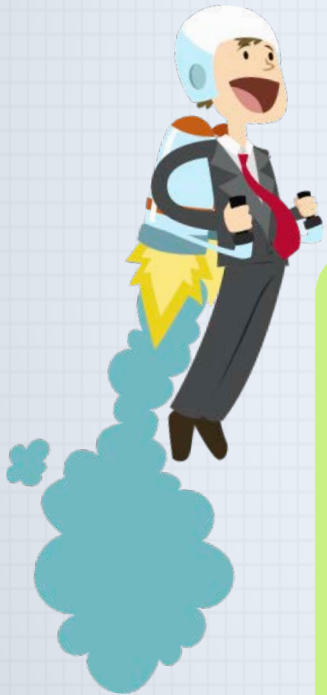
Estimável. O Time do projeto deve ser capaz de estimar o esforço completar e o tamanho de cada história.



Velocidade do Time



É uma técnica de medição que pode ser usada para fazer comparações do desempenho do time na Sprint atual em relação as Sprints anteriores. Em resumo, a velocidade do time é o número de pontos da estória concluídos em uma determinada Sprint.



Velocidade
como
estimativa

Incluirá
estimativas
de esforços



Estórias de
usuários



VELOCIDADE

O ritmo em que o time pode concluir o trabalho em um Sprint, normalmente expressa da mesma forma para estimar os pontos de estória ou tempo ideal (hora e dia ideal), por isso que a Velocidade do time na Sprint é mantido para cada Sprint, e utilizado como referência em Sprints futuros.

Velocidade
de um
Sprint



Estimativas Por Afinidade



Estimativa de Afinidade

É uma técnica usada para estimar rapidamente o tamanho e/ou esforço de um grande número de Estórias de Usuário em um projeto muito grande, usando algumas classificações

pequena,
médias ou
grandes

numeradas

PP, P, M,
G e GG

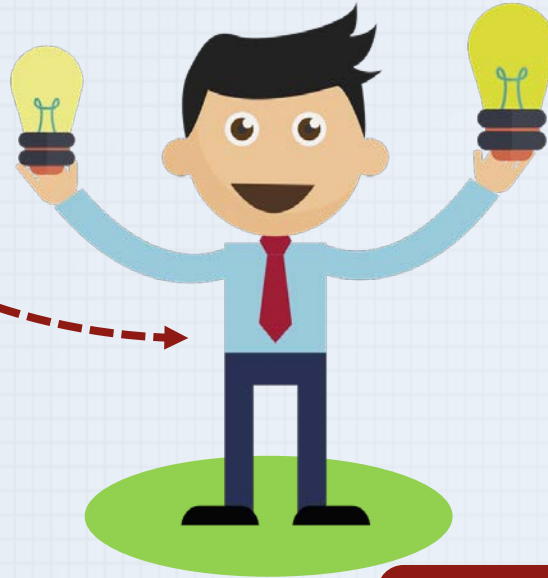
- Transparente
- Visível
- Fácil
- Velocidade

O cálculo é feito através da soma e agrupamento das estórias individuais em categorias, funcionalidades, épicos ou temas similares e depois, estabelece o tamanho de cada categoria. Tais equivalências podem ser convertidas para pontos por estórias, horas ou outra unidade de medida que o Time entenda e sinta familiaridade.



Triangulação

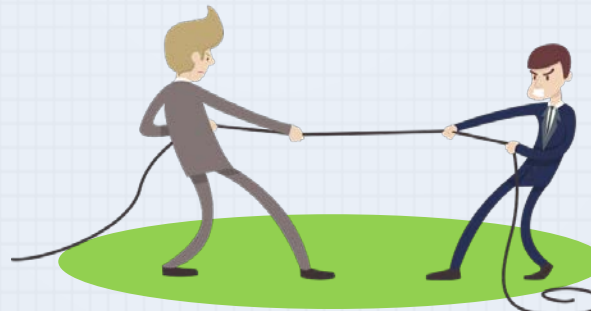
Triangulação



É uma técnica usada para comparar dois elementos, um contra o outro, quanto as características ou parâmetros específicos. Na avaliação, os itens do backlog são comparados em relação ao tempo e esforço que se levaria para que um item seja concluído.

É uma evolução do gerenciamento de conflitos

- É eficaz na obtenção de todos os itens classificados com base em seus tamanhos.
- É uma técnica rápida e eficaz.



Vamos supor que esta resposta foi dado quando perguntamos se a atual estória era maior do que a estória que tem 15 pontos, então podemos chegar a conclusão que a atual estória deve ter pelo menos 15 pontos, simples assim.

Hora e Dia Ideal



- Será o **momento** em que conseguimos de fato concentrar nas tarefas que eu tenho em mãos, sem que ocorra nenhuma interrupção.

Painel de Administração da Equipe

Tabela de Preferências.

6h/
dia



O dia ideal:
é uma medida de
esforço de trabalho,
não de tempo



aceitar



rejeitar

Defeito que Escapou

Escaped Defects - Defeito que escapou



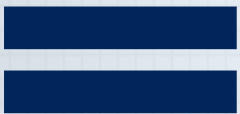
- A métrica dos Defeitos Escapados calcula o número de novos defeitos encontrados ao longo de um período de tempo
- Testes Unitários, Integrados e Test Driven Development (TDD) - Desenvolvimento Orientado a Testes

Versão afetada

Deverá monitorar o valor da métrica de qualquer versão entregue

Projeto/Produto

Para defeitos agregados encontrados em todas as versões entregues do projeto ou do produto.



Defeito Escapado

Calendário Niko-Niko

Azul: dia ruim

Vermelho: neutro

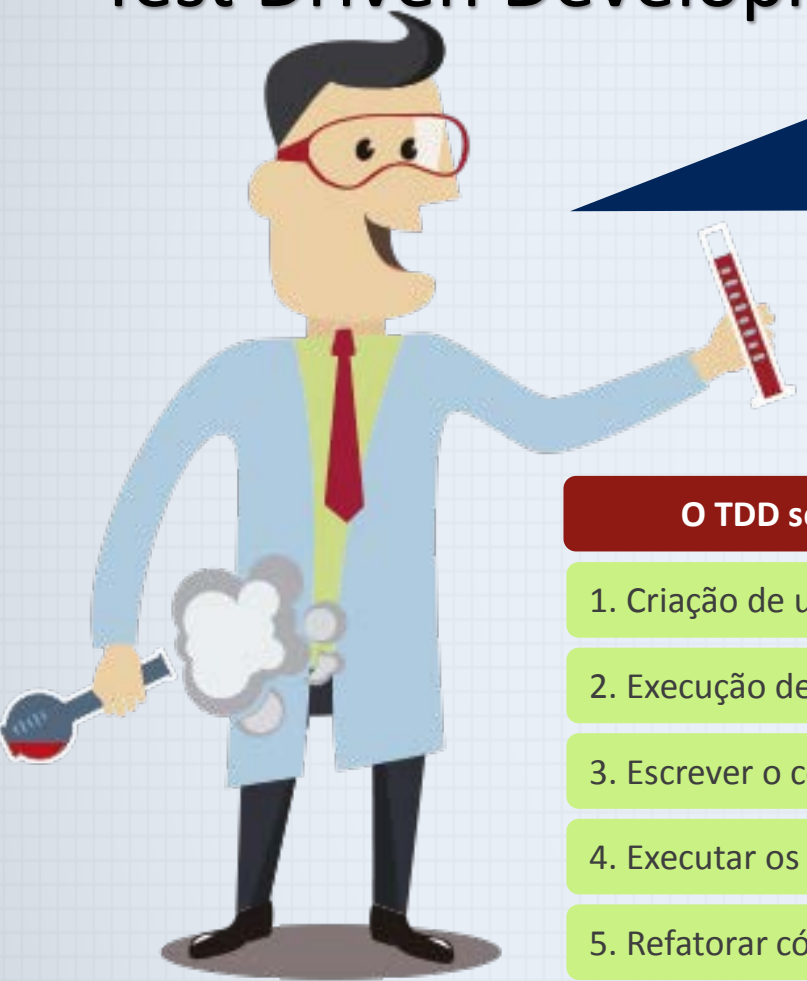
Amarelo: dia bom



Nome	10/08	11/08	12/08	

Niko é de origem japonesa e significa “sorriso”.

Test Driven Development (TDD)

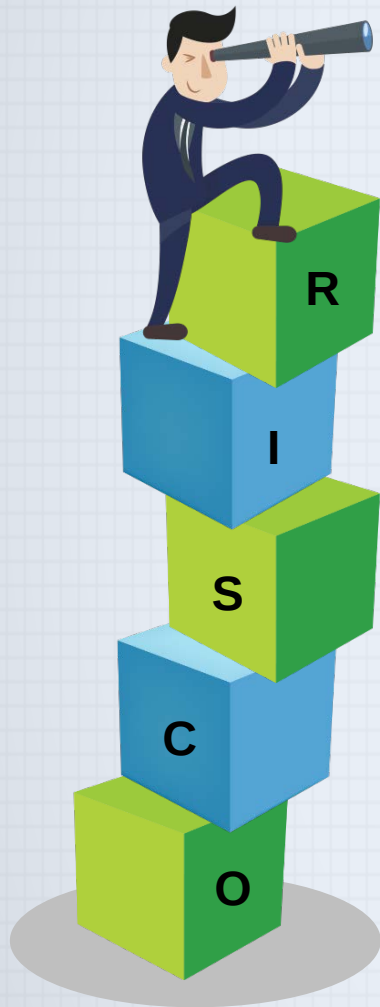
A cartoon illustration of a male scientist with dark hair, wearing red-rimmed glasses, a light blue lab coat over a yellow shirt and red tie. He is holding a test tube with red liquid in his right hand and a small grey cloud-like object in his left hand. A blue speech bubble points from the test tube towards the text box on the right.

O **Test Driven Development (TDD)** - Desenvolvimento Orientado a Testes é um tipo de teste utilizados no XP (Programação Extrema), normalmente reconhecido como o Primeiro Desenvolvimento de Teste. É um método de desenvolvimento de software que envolve primeiro o desenvolvimento do código de teste de forma automatizada e o desenvolvimento da menor quantidade de código, necessário para passar no teste mais tarde.

O TDD segue um ciclo de desenvolvimento com algumas etapas:

1. Criação de um teste
2. Execução de todos os testes e verifica se algum deles falham
3. Escrever o código
4. Executar os testes automatizados e verificar se executarem com sucesso
5. Refatorar código
6. Repetir todas as etapas anteriores

Identificação de Risco com o Spike



É basicamente um experimento que envolve a **pesquisa** ou um **protótipo** para um melhor entendimento dos riscos em potenciais.



É encontrar soluções ou informações sobre algum problema ou questão, geralmente originado do próprio cliente, tal como uma história mal entendida ou detalhada e que precisam de esclarecimentos, por isso que o seu propósito é de fornecer a solução técnica ou resolução do problema.



Planejamento por Sucessão



Planejar por sucessão é planejar o que é importante hoje, agora. E, sucessivamente planejar outras versões de requisitos.

Ela permite explorar o conceito da evolução da arquitetura de um sistema que é considerado “o suficiente para agora”, ou seja, o que é relevante para agora e o que será necessário para o futuro.



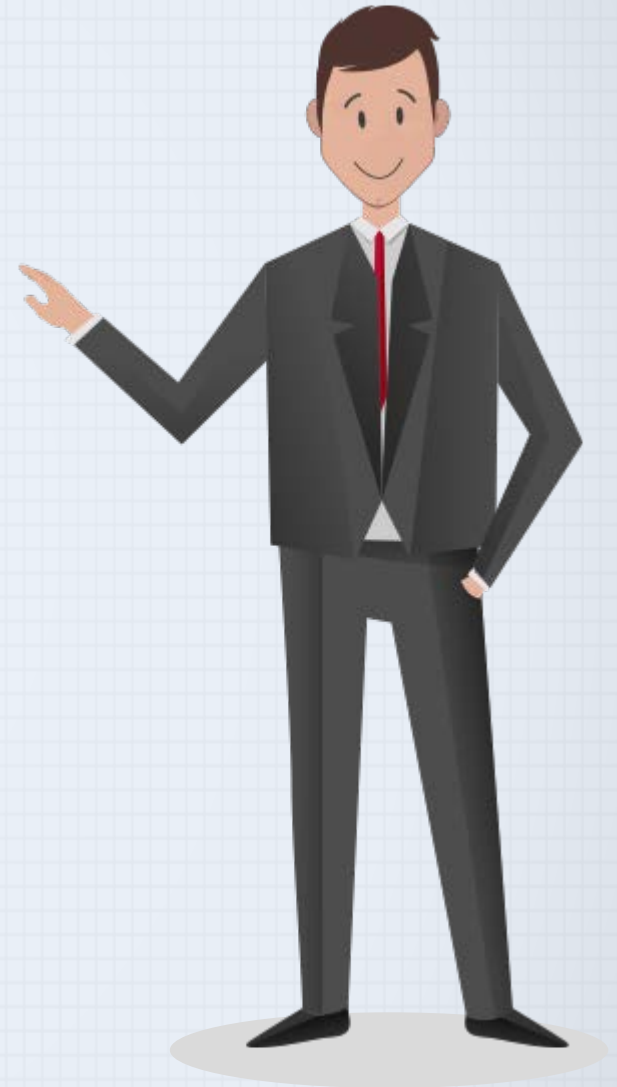
É tratar primeiro de algumas requisições atuais e planejar suas sucessões no futuro,



Resumo

Os principais itens vistos neste módulo foram:

- Planejamento Scrum
- Planning Onion
- Planejamentos do Portfólio, do Produto, da Versão de Entrega, da Interação e o Diário
- Release e o Rodmap
- Estimativas





Pronto para o próximo?

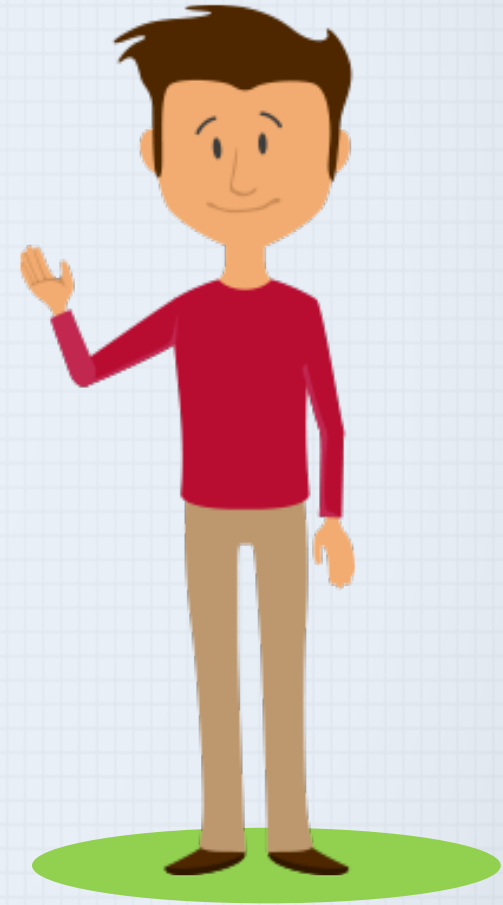


Módulo 5

Monitorando Projetos com Scrum

O Que Veremos Neste Módulo?

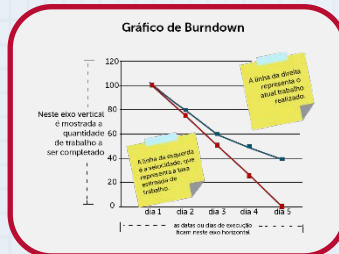
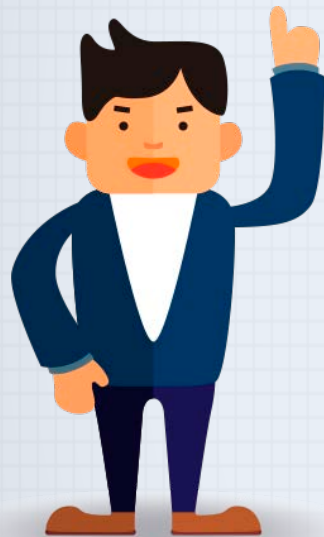
- A Importância do monitoramento
- Métricas usadas com o Scrum
- Gráficos utilizados com Scrum
- Criando Radiadores de Informações



A Importância do Monitoramento

O monitoramento é a melhor maneira para cuidar do bom andamento do projeto e, para que isso ocorra, é de extrema importância:

- Compartilhar informações
- Acompanhamento dos riscos
- Custos
- Aprendizados ocorridos entre o grupo



- O uso de relatórios sintetizados, para demonstrar informações aos interessados



?



Métricas

Taxa de Sucesso de Objetivo da Sprint

Uma forma de medir o desempenho de um projeto ágil através da taxa de sucesso da Sprint. Uma Sprint será bem sucedida quando tiver um produto de trabalho (incremento) que cumpra com o objetivo da Sprint.

Defeitos

Os defeitos devem ser minimizados. Acompanhe os defeitos e faça com que os desenvolvedores saibam o quão bem eles estão fazendo na prevenção de problemas (ou não ...)

Taxa do Burndown

A rapidez com que os produtos oferecem valor para os usuários. O Burndown é a visualização gráfica do andamento do projeto. Este gráfico é orientado por tarefas que ainda estão por fazer.



Métricas

Velocidade

A equipe precisa aprender qual é sua velocidade é ou ainda, se precisa de algum ajuste.

Saída da equipe

Avalia qual é a saída real de uma equipe, especialmente por interessante em projetos maiores com mais de uma equipe.

Satisfação

Um forma de medir a prioridade em qualquer projeto ágil.

Turnover de membro da equipe

Projetos ágeis tendem a ter uma moral mais elevada e, portanto, os membros não devem pedir demissão como resultado de frustrações em projetos.

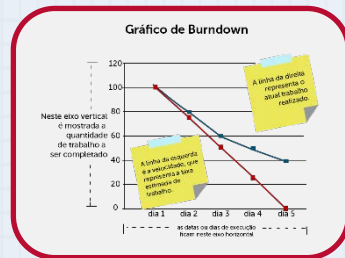


Ferramenta de Monitoramento

Você sabe né, que em outras metodologias eles precisam monitorar, no Scrum, não é diferente, eles necessitam monitorar seus resultados no decorrer do processo e para isso, utilizam de três artifícios, vamos juntos conhecer?



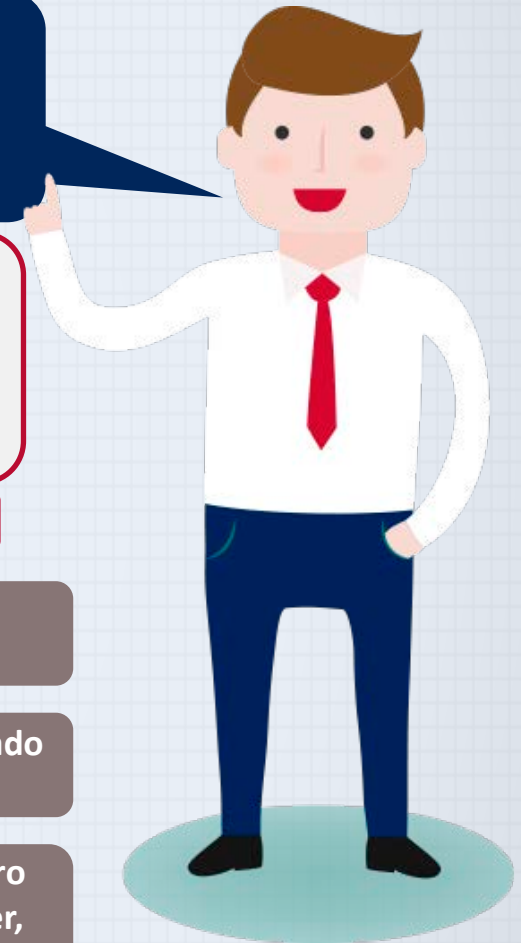
Backlog



Burndown

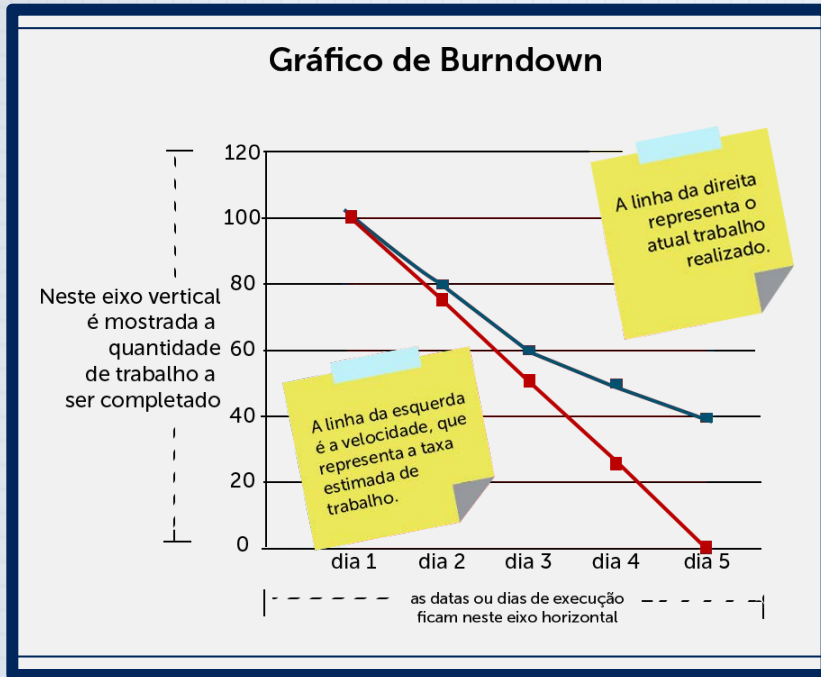


Taskboard



- É uma lista atualizada pelo Product Owner com todas exigências do cliente
- É a visualização gráfica do andamento do projeto. Este gráfico é orientado por tarefas que ainda estão por fazer.
- A *taskboard* também pode ser chamada de Quadro de Tarefas. O quadro de tarefas é composto essencialmente por quatro colunas: estória, fazer, fazendo e a fazer.

Gráfico Burndown



O Burndown é um simples gráfico, com dois eixos X e Y, baseado nas atividades que não ultrapassem um dia de trabalho. O eixo Y indica o número de tarefas existentes no Sprint e o eixo X os dias que representam o tamanho do Sprint.

Gráfico Burndown



- Atribuir uma unidade de medida para estimar os resultados

- Horas ou pontos por história

- Mostrar a evolução dos trabalhos de forma simples e o trabalho restante ao longo do tempo



Atualização de Dados



Daily Meeting (Reunião Diária)

um dos membros



A atualização deve compreender as estimativas das tarefas, a mudança de status e as novas tarefas identificadas e não planejadas.

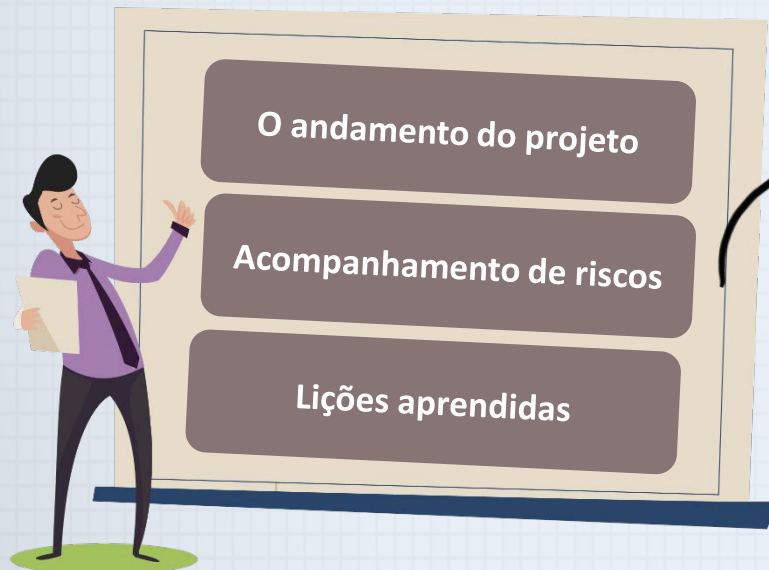
Backlog → Quadro de Tarefas → Gráfico Burndown



Radiadores de Informação

- São artefatos ágeis para tornar as informações do projeto visíveis para todas as partes interessadas e a organização.

Para que seja propagado rapidamente as informações sobre os projetos e que fique transparente as realizações, os problemas e os riscos para todos os envolvidos com o projeto, cria-se então as áreas de trabalho, ou ainda, as áreas de lazer, locais para café, refeitórios e corredores para fixarmos os radiadores de informação nas paredes, assim como em salas de guerras (war room) utilizadas para operações emergenciais.



Devem estar disponíveis para todas as pessoas, interessadas no projeto, com perfis e interesses diferentes.



Espaço de Trabalho (Workspace)

Criar um espaço de trabalho Agile é encorajar as pessoas para:

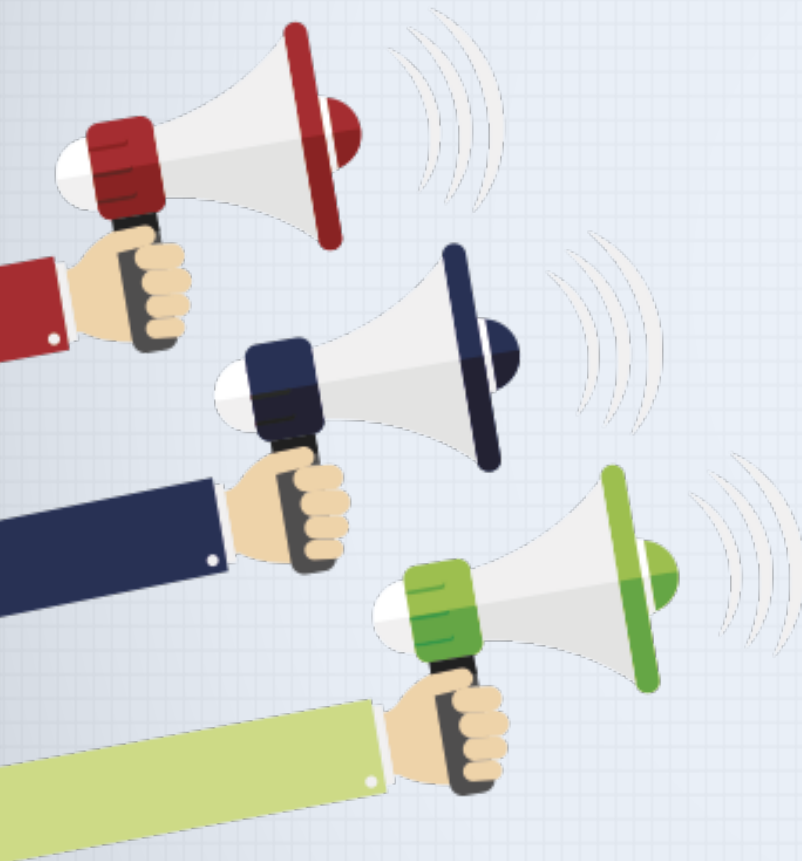
- Comunicar-se face-a-face: Fisicamente e preferencialmente de pé
- Usar ferramentas simples de comunicação
- Estar ciente de que todos estão trabalhando para primeiro prestar esclarecimentos aos outros membros da equipe
- Pedir ajuda e apoiar os outros



Sala de Guerra
(War Room)



Características dos Radiadores de Informação



Influente: Um bom radiador de informação influencia o trabalho diário da equipe. Ele também pode influenciar gestores, clientes, desenvolvedores ou outras partes interessadas.

Altamente visível: Um radiador de informação eficaz precisa ter não só informações essenciais, mas também deve ser capaz de transferir estas informações para os membros da equipe, stakeholders e pessoas que passam pelo local.

Mínimo de números: Ter muitos gráficos ou tabelas fará com que todos percam o poder sugestivo. Além disso, expor problemas demais na parede de uma só vez pode desmoralizar qualquer equipe, por isso, escolha entre o problema mais importante, oportuno ou solucionável e adie o resto para outro momento.

Calendário Niko-Niko

Azul: dia ruim

Vermelho: neutro

Amarelo: dia bom



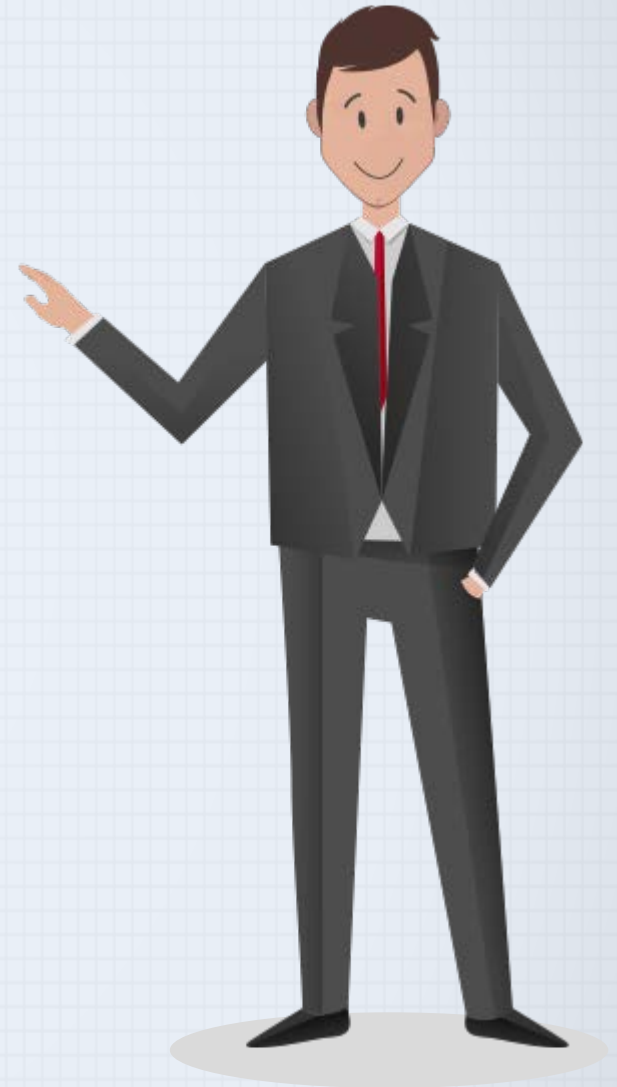
Nome	10/08	11/08	12/08	

Niko é de origem japonesa e significa “sorriso”.

Resumo

Os principais itens vistos neste módulo foram:

- A Importância do monitoramento
- Métricas usadas com o Scrum
- Gráficos usados com o Scrum
- Radiadores de Informações





Pronto para o próximo?

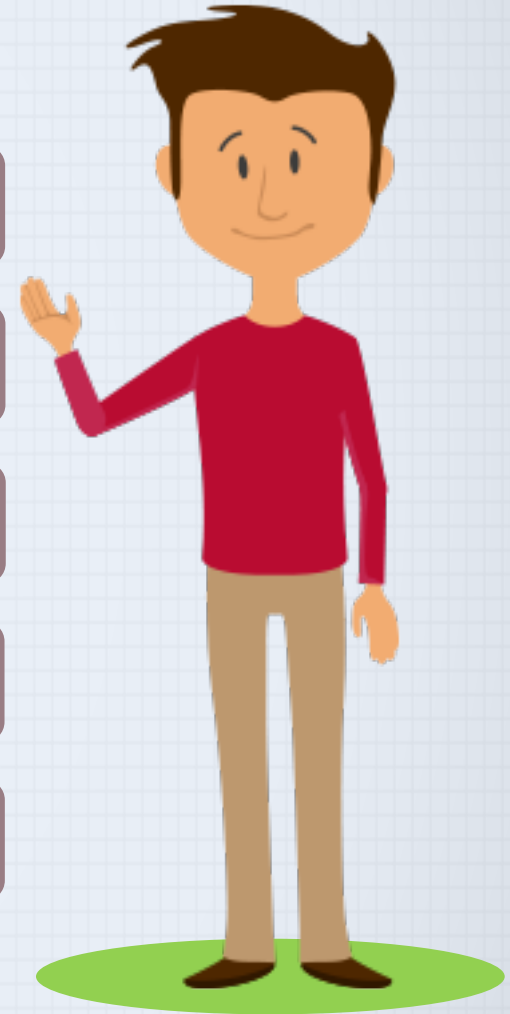


Módulo 6

Conceitos Avançados do Scrum

O Que Veremos Neste Módulo?

- Aplicando Scrum em grandes projetos, com interdependências complexas;
- Aplicando Scrum em projetos de Manutenção e Suporte;
- Aplicando Scrum em Times que funcionam e que não funcionam;
- Entendendo como funciona os preços nos projetos Scrum;
- Transição de Times ou projetos para Scrum



Scrum em Grandes Projetos



- Escalável para grandes projetos
- Com departamentos e equipes multidimensionais e tradicionais
- Scrum dos Scrums, conhecidos no jargão tradicional como “Gerenciamento de Programa.”

- Tome cuidado com a duração do projeto e com a duração de cada Sprint;
- Projetos com mais de um ano devem ser desencorajados;
- Tentar em um projeto grande, quebrar em componentes menores;
- Trabalhar com muitas equipes em paralelo pode ser interessante;
- E lógico, trabalhar com o conceito do Scrum dos Scrums.

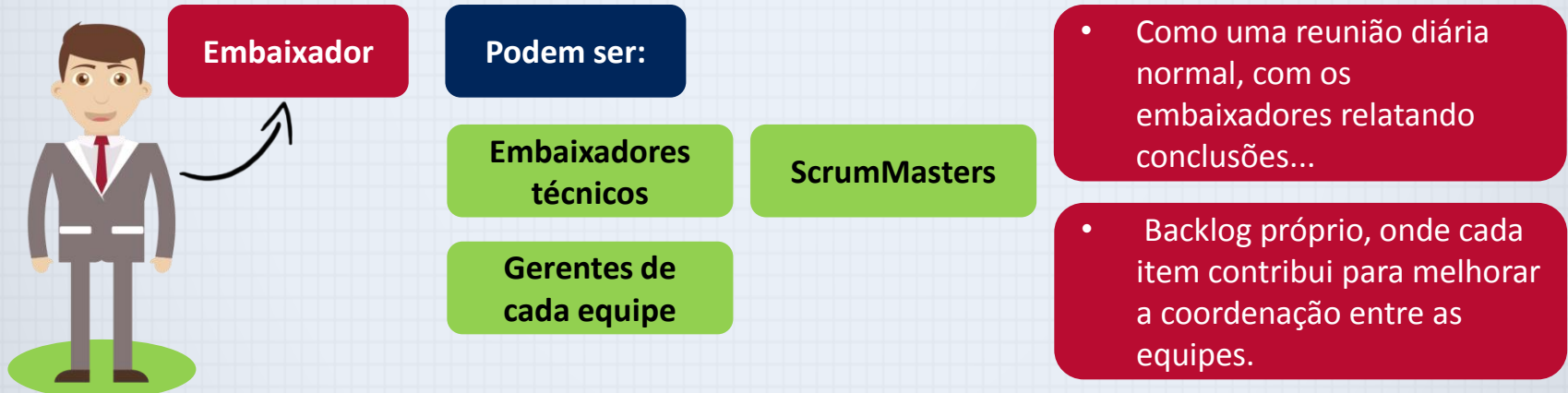
Existem outras características que devemos nos atentar em projetos grandes com interdependências complexas:



Scrum dos Scrums



É garantir uma comunicação de todas as realizações dos vários Times Scrum no último período e relatar o que cada um destes times pretende fazer no próximo período, além lógico, dos impedimentos que podem interferir nos trabalhos.



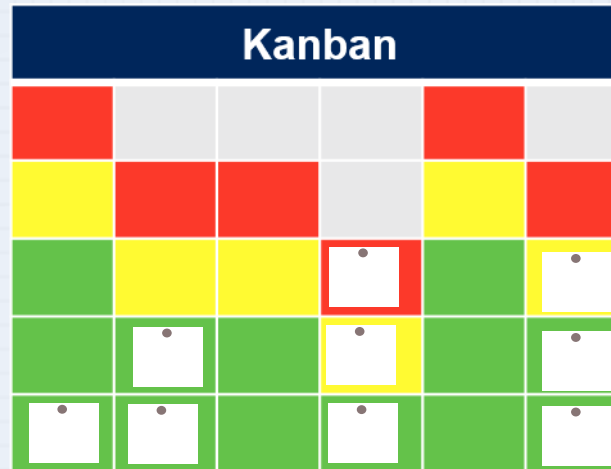
Scrum dos Scrums

Considere então no Scrum dos Scrums:

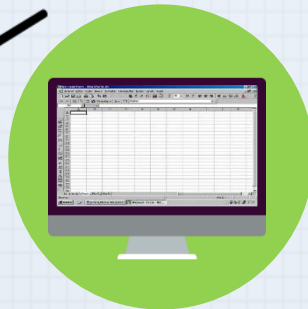
- A existência de várias equipes trabalhando para o mesmo produto
- Necessidade de fluxo de comunicação entre as equipes
- Coordenação diária e constante
- Um ou mais membros da equipe fazendo reuniões diárias

Scrum em Projetos de Manutenção

Pois ele aponta todos os defeitos possíveis que podem acontecer, demonstrando os processos que devem seguir, desta forma ficando mais fácil para a equipe visualizar o andamento do projeto.



Objetivo é permitir alteração da ordem do projeto de uma maneira simples, mesmo trabalhando com um simples **planilha**, relacionando todas as prioridades nela.



Adaptação

Inspeção

Transparência

Scrum em Projetos de Manutenção

Trabalhar com Sprint ou Backlog é algo muito novo para as equipes de suporte e manutenção, pois eles, basicamente, atuam em bugs e problemas (que agora compõem o Backlog de Produto).



SLAs (acordos de nível de serviço)



- Rever os SLA e alinhar com backlog
- Mais visibilidade e gerenciamento de envolvimento
- Rever todos os bugs. Vai exigir:
 - Selecionar e escolher pontos de história
 - Uma auto-organização
 - Corrigir os bugs dentro da Sprint
 - Mais senso de urgência!

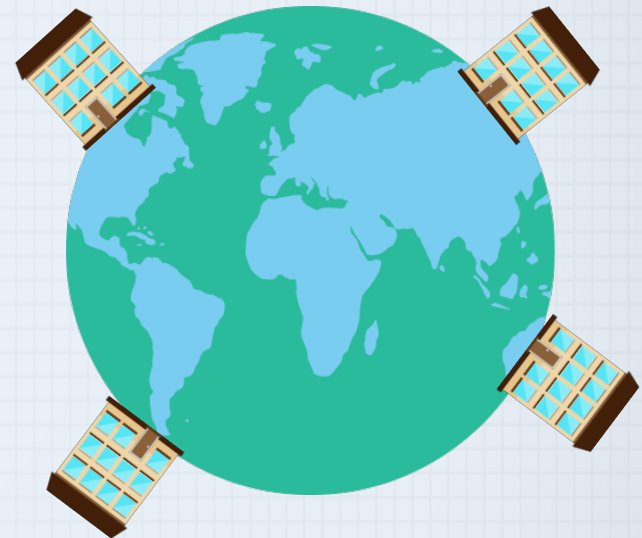
Equipes Distribuídas

Fuso-horário diferente, nesse caso os desenvolvedores tendem a não trocarem informações em tempo real



Cópias múltiplas de documentos, O desenvolvimento do Scrum depende do registro de tarefas e do progresso.

A impossibilidade de realizar Reuniões Diárias (Stand-up Meetings), Se estão localizados em regiões distantes, a Reunião Diária do Scrum não pode ser possível.



Comunicação Osmótica



A comunicação osmótica é a versão mais poderosa que os pequenos projetos podem atingir de uma comunicação próxima, uma propriedade englobada por toda a família Crystal. Ela faz com que o custo das comunicações seja baixo e que a taxa de retorno (feedback) seja alto, o que possibilita que os erros sejam corrigidos de forma extremamente rápida, assim como a disseminação do conhecimento.

- Difícil alcançá-la conforme haja crescimento no tamanho da equipe

Módulo 6

Contratos e Desenvolvimento Ágil



“pague-
enquanto-é-
feito”

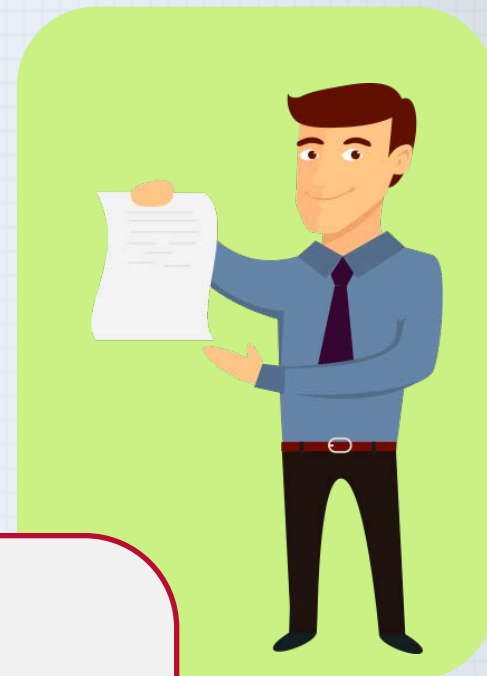
Escopo
flexível

Entregas
constantes

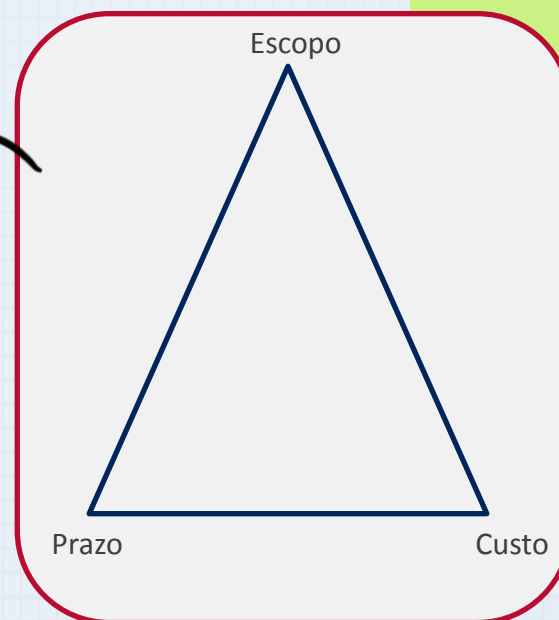
Inspeção

Adaptação

Transparência



Ao fazer um orçamento, o cliente procura fechar esse triângulo definindo um escopo e exigindo um comprometimento da equipe em relação ao prazo e ao custo do projeto.



Projetos Scrum com Preços Fixos



Projetos Scrum com Preços Fixos

Para conseguir definir este tripé: escopo, e principalmente o custo e o prazo, ficará mais fácil quando a equipe já conseguiu provar a sua velocidade, mas se a equipe não tem a velocidade comprovada, então:

- Reúna-se com Product Owner e um especialista da área financeira
- Compreenda os recursos e inclua isso no orçamento
- Faça uma estimativa relativa
- Se o preço estiver além do preço fixo, então:
 - Execute com o cliente a técnica do MoSCoW
 - Liste de novo todas as estimativas
 - E repita até o backlog se encaixar no preço pretendido
- Rodar uma Sprint de exemplo que vai servir para entender a velocidade real e aproximada



Transição de Times Convencionais para o Scrum



Gerentes de projetos



**Analistas de sistemas,
de negócio, de testes,
de requisitos, de
qualidade**



**Uma conscientização para uma
mudança cultural, preferencialmente,
de forma progressiva e gradual, nunca
imediate, pois o importante é não gerar
barreiras inicialmente.**



- Artefatos
- Cerimônias
- Utilize de um planejamento curto
- Sempre pensando em ciclos curtos
- Um período de até um mês de trabalho

Transição de Times Convencionais para o Scrum

1. Crie um senso de urgência
2. Forme uma aliança poderosa para liderar a mudança
3. Crie uma visão para a mudança
4. Invista na comunicação da visão com toda a empresa
5. Dê poder para as pessoas agirem e correrem riscos
6. Crie metas de curto prazo
7. Não diminua o ritmo, consolide as melhorias, aumente a motivação
8. Torne a mudança uma parte da cultura organizacional, assegure uma mudança duradora



Transição de Times Convencionais para o Scrum



Gerentes de projetos



**Analistas de sistemas,
de negócio, de testes,
de requisitos, de
qualidade**



**Uma conscientização para uma
mudança cultural, preferencialmente,
de forma progressiva e gradual, nunca
imediate, pois o importante é não gerar
barreiras inicialmente.**



- Artefatos
- Cerimônias
- Utilize de um planejamento curto
- Sempre pensando em ciclos curtos
- Um período de até um mês de trabalho

Resumo

Os principais itens vistos neste módulo foram:

- Aplicando Scrum em grandes projetos, com interdependências complexas;
- Aplicando Scrum em projetos de Manutenção e Suporte;
- Aplicando Scrum em Times que funcionam e que não funcionam;
- Entendendo como funciona os preços nos projetos Scrum;
- Transição de Times ou projetos para Scrum





Pronto para o próximo?